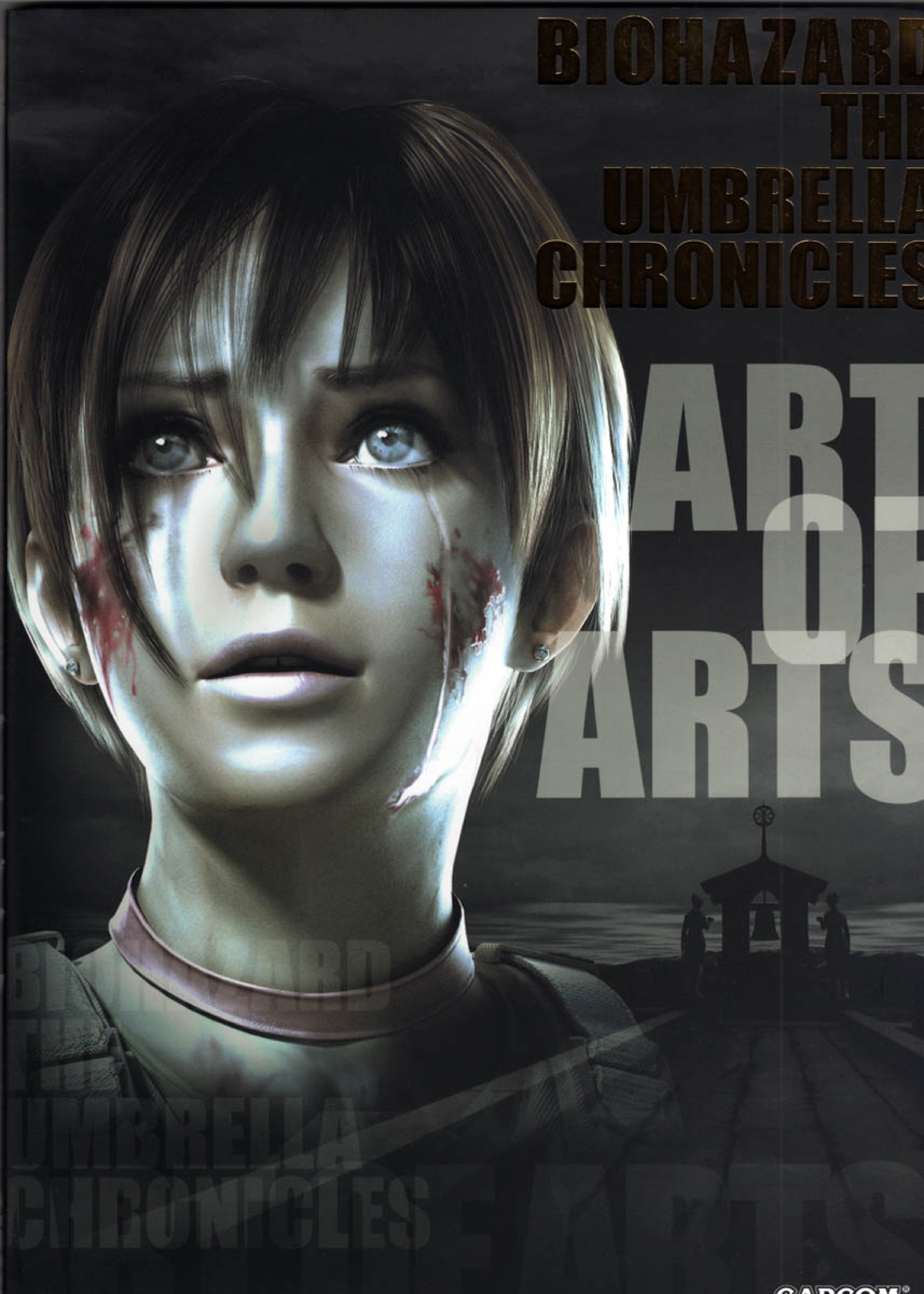
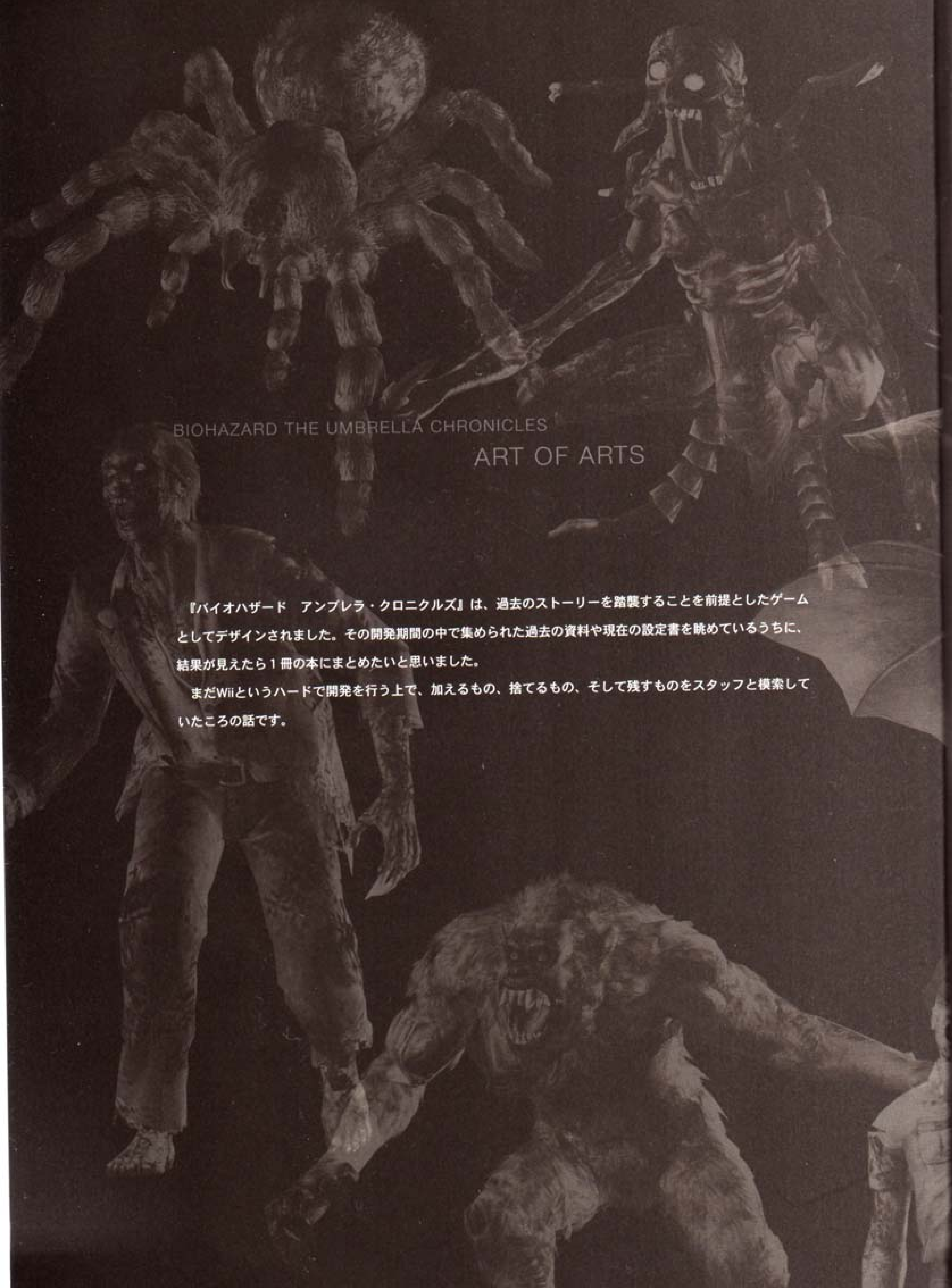

BIOHAZARD
THE
UMBRELLA
CHRONICLES
ART
OF
ARTS
CAPCOM



BIOHAZARD THE UMBRELLA CHRONICLES

ART OF ARTS

『バイオハザード　アンブレラ・クロニクルズ』は、過去のストーリーを踏襲することを前提としたゲームとしてデザインされました。その開発期間の中で集められた過去の資料や現在の設定書を眺めているうちに、結果が見えたら１冊の本にまとめたいと思いました。

まだWiiというハードで開発を行う上で、加えるもの、捨てるもの、そして残すものをスタッフと模索していたころの話です。

Producer

Masachika Kawata

一般に“ホラーゲーム”というカテゴリーにくくられていますが、『バイオハザード』におけるホラーとはプレイヤーに対してポジティブなものだといえます。つまり、絶望的な状況においても自らの手で窮地を脱することができるヒーロー色が、他のホラーゲームと比べても強く感じられることと思います。映画と違い、何時間も遊ぶことができるTVゲームでは、モチベーションを維持する上で、ヒーロー性が重要なファクターとなるのではないでしょうか。アクションゲームにおける必要条件といえるでしょうが、さらにモチベーションを維持するためにさまざまなギミックも用意します。例えば本書に収められている“美しいもの”──つまり興味の対象＝モチベーションという図式も成り立つのではないでしょうか。

さて、ここで注釈が必要となりますが、本書に収められている内容のドコに“美しいもの”が存在するというのでしょうか？

眺めていても気持ち悪いものだらけじゃないかという疑問が生じると思います。概念は人によって差があると思いますが、『バイオハザード』というタイトルに何年もかかわっていると、どうやら一般的な感覚とは大幅にズレてくるようです。例えば壁には幾重にも染みの跡が無いと美しく感じなくなります。ドアに巣食う赤錆はウィルスの侵食のごとく発生していなければ、やはり美しく感じません。ゾンビの腐食具合やヒルの粘着液やノイジーなBGMが、嫌悪感を醸し出しつつも過剰な情報量で「ウツクシサ」を覆い隠してしまわなければ気が済まなくなるのです。

つまり開発担当のデザイナーは、さまざまな情報をポリゴンやテクスチャーに詰め込み、ライティングやエフェクトで装飾を施し、それでも“バイオらしさ”を突き詰めるために情報を足したり引いたりしながらゲームを組み立てていくことになるのです。そんな膨大な作業がスタンダード化したときには、世間ズレした美的感覚がしっかり養われているといった寸法です。

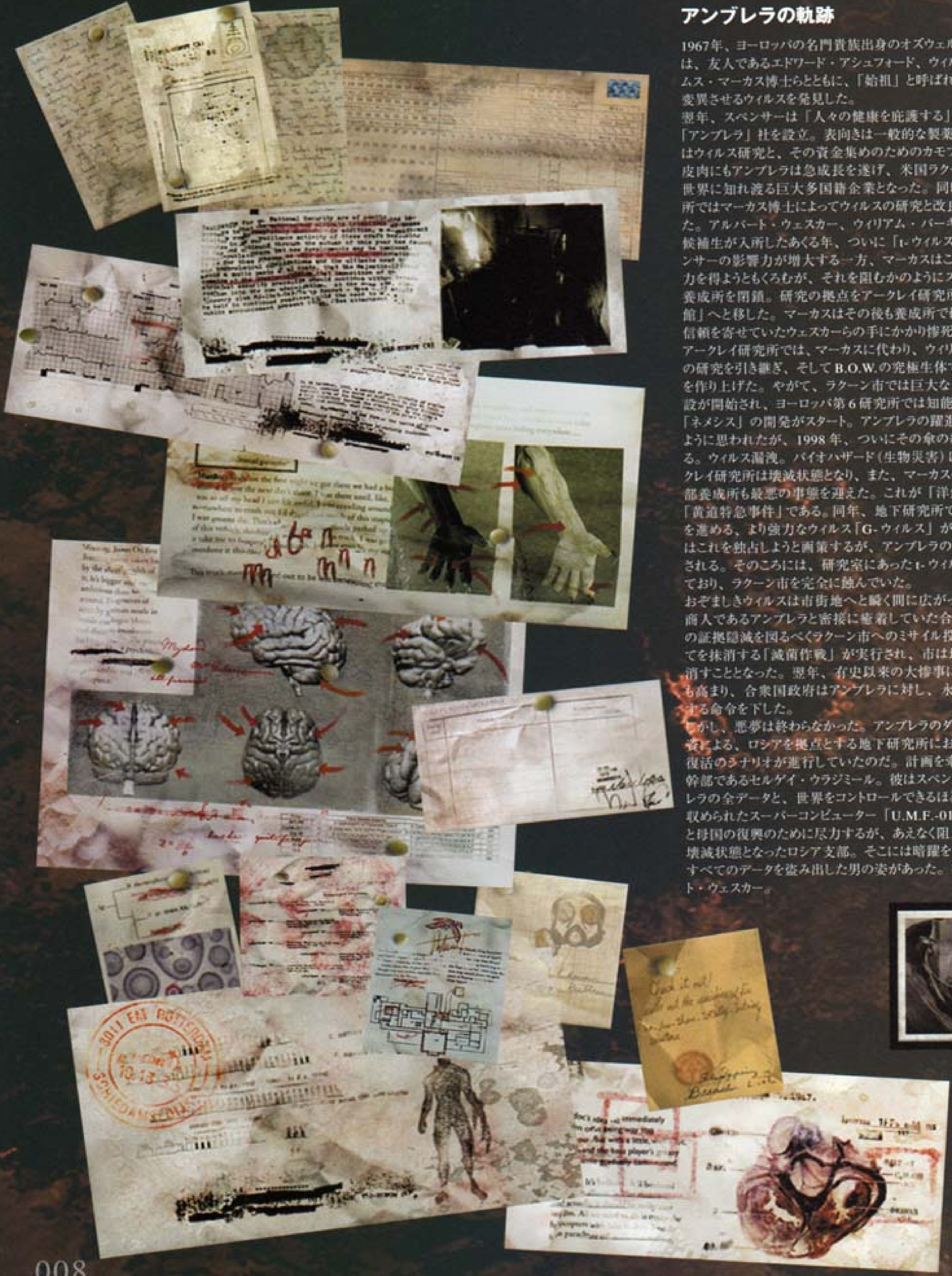
本書はさまざまな立場から『バイオハザード　アンブレラ・クロニクルズ』の制作に参加したスタッフの記録集です。あらためて本書を眺めてみると、実に“美しさ”を感じさせないアート本といえるのかもしれません。そもそも感覚がズレている自覚など、開発中のスタッフには無かったりするのですが、本書をご覧になられた後で再びゲームの世界に戻っていただきたいと思います。開発にもがき苦しむスタッフの姿を思い描いた上で、あらためてウツクシイ世界を堪能していただければ幸いです。

Record of Umbrella

RECO
UMBR

ORD OF
RELLA

Resident Evil with the Umbrella



アンブレラの軌跡

1967年、ヨーロッパの名門貴族出身のオズウェル・E・スペンサーは、友人であるエドワード・アシュフォード、ウィルスの権威ジェームス・マーカス博士らとともに、「始祖」と呼ばれる、細胞を突然変異させるウィルスを発見した。
翌年、スペンサーは「人々の健康を庇護する」という名目の下、「アンブレラ」社を設立。表向きは一般的な製薬会社だが、それはウィルス研究と、その資金集めのためのカモフラージュだった。皮肉にもアンブレラは急成長を遂げ、米国ラクーン市を起点に、世界に知れ渡る巨大多国籍企業となった。同時に、幹部養成所ではマーカス博士によってウィルスの研究と改良が進められていた。アルバート・ウェスカー、ウィリアム・バーキンら優秀な幹部候補生が入所したあくる年、ついに「t-ウィルス」が完成。スペンサーの影響力が増大する一方、マーカスはこの発見で再び権力を得ようともくろむが、それを阻むかのようにスペンサーは幹部養成所を閉鎖。研究の拠点をアークレイ研究所、いわゆる「洋館」へと移した。マーカスはその後も養成所で研究を続けたが、信頼を寄せていたウェスカーらの手にかかり惨死を遂げる。
アークレイ研究所では、マーカスに代わり、ウィリアムがt-ウィルスの研究を引き継ぎ、そしてB.O.W.の究極生体である「タイラント」を作り上げた。やがて、ラクーン市では巨大な地下研究所の建設が開始され、ヨーロッパ第6研究所では知能を持ったB.O.W.「ネメシス」の開発がスタート。アンブレラの躍進は継続するかのように思われたが、1998年、ついにその傘の綻びがあらわになる。ウィルス漏洩。バイオハザード（生物災害）に見舞われたアークレイ研究所は壊滅状態となり、また、マーカスの暴走によって幹部養成所も最悪の事態を迎えた。これが「洋館事件」ならびに「黄道特急事件」である。同年、地下研究所でウィリアムが研究を進める、より強力なウィルス「G-ウィルス」が完成。ウィリアムはこれを独占しようと画策するが、アンブレラの特殊部隊に奪取される。そのころには、研究室にあったt-ウィルスは既に流出しており、ラクーン市を完全に蝕んでいた。
おぞましきウィルスは市街地へと瞬く間に広がっていった。武器商人であるアンブレラと密接に癒着していた合衆国政府は、その証拠隠滅を図るべくラクーン市へのミサイル投下を決議。すべてを抹消する「滅菌作戦」が実行され、市は地上からその名を消すこととなった。翌年、有史以来の大惨事に世論からの批判も高まり、合衆国政府はアンブレラに対し、永久に業務を停止する命令を下した。
しかし、悪夢は終わらなかった。アンブレラのダミー会社からの出資による、ロシアを拠点とする地下研究所において、アンブレラ復活のシナリオが進行していたのだ。計画を牽引するのは同社幹部であるセルゲイ・ウラジミール。彼はスペンサーの下、アンブレラの全データと、世界をコントロールできるほどの機密データが収められたスーパーコンピューター「U.M.F.-013」を手にし、社と母国の復興のために尽力するが、あえなく阻止された。
壊滅状態となったロシア支部。そこには暗躍を繰り返し、ついにすべてのデータを盗み出した男の姿があった。彼の名はアルバート・ウェスカー。

Albert Wesker

アンブレラ終焉の際にはウェスカーの姿があった。なぜ、彼は周到な計画をもってアンブレラを裏切り、崩壊へと導いたのか――。

1977年、ウェスカーはウィリアム・バーキンとともに幹部養成所に幹部候補生として配属。スペンサーの下で研究を続けるも、彼の考え方やその目的に疑いの念を抱いていた。そして、11年後の1988年、スペンサーの命令によって、師であるジェームス・マーカス博士を手にかける。この悪行に対して、冷静で非情な性格の彼に躊躇はなかった。のし上がるためには人の命をも利用する。暗殺の瞬間、スペンサーの理念を否定しながらも同種であることを自ら認知したのではないだろうか。ウィリアムによるウィルスの研究と開発が進捗する中、情報部への転属が決定。そのさまざまな機密を利用し、スペンサーとは違ったやり方で独裁者になることを決意する。彼の暗躍はここから始まるのだ。

ラクーン市警が特殊作戦部隊「S.T.A.R.S.」を組織すると、彼は、その絶大なる資金提供元であるアンブレラの斡旋により、隊長に任命された。対立企業への情報提供の見返りに地位を確立するという青写真を描いていた彼に、チャンスが訪れた。洋館事件である。バイオハザードに見舞われたアークレイ研究所に隊員たちを誘導し、その混乱に乗じ、生身の人間との実戦データ、さらにはタイラントさえも提供することをもくろんだ。その際、ウィリアムから蘇生に関する情報をあらかじめ聞いていたウェスカーは、自らにウィルスを注入してタイラントに襲わせる。捨て身の人体実験は成功したものの、セルゲイによってデータへのアクセスが阻まれ、タイラントはクリスとジルの手によって消失。アンブレラとは完全に決別し、計画は失敗に終わった。
対立企業に移った後、ウェスカーは直ちに次なるシナリオを実行に移す。それは、ウィリアムが開発したG-ウィルスの奪取。アンブレラの介在により一時は暗礁に乗り上げるが、企業側の女スパイの手によって光明がもたらされた。断片組織の回収に成功したのである。これによりウェスカーは、新天地において権力を増大させるに至った。
ラクーン市は壊滅し、やがてアンブレラは崩壊を迎える。対立企業の隆盛はアンブレラに終止符を打ち、なおかつウェスカーは機密データを手に入れ、復興の足掛かりをも奪った。

スペンサーを失脚させた後も、彼の恐るべきシナリオは続いていく。

GLOSSARY

アークレイ研究所
アークレイの森林地帯に建造された、極秘のアンブレラ研究施設。表向きはただの洋館だが、さまざまな仕掛けが施されており、外部からの侵入はほぼ不可能である。ウィルスが洩れ、深刻な生物災害を招き、壊滅した。

アンブレラ幹部養成所
アークレイ研究所からほど近い場所に建てられた、アンブレラのスタッフ育成のための施設。初代所長はジェームス・マーカス博士。彼の狂気的な研究により、所員の大半が実験用モルモットとなった。

アンブレラ特殊工作部隊
監視員同様、アンブレラ幹部が組織した部隊。U.B.C.S.とは対照的に、極秘に作戦活動を行うアンブレラの暗部である。少数精鋭を基本とし、アルファチームには死神と呼ばれるハンクが所属している。

監視員
アンブレラ幹部直属の内偵組織。高額な報酬により、主に社内の監視を行うが、証拠隠滅や暗殺などの任務も遂行する。ニコライ・ジノビエフもその1人で、統率するのはセルゲイ・ウラジミール。

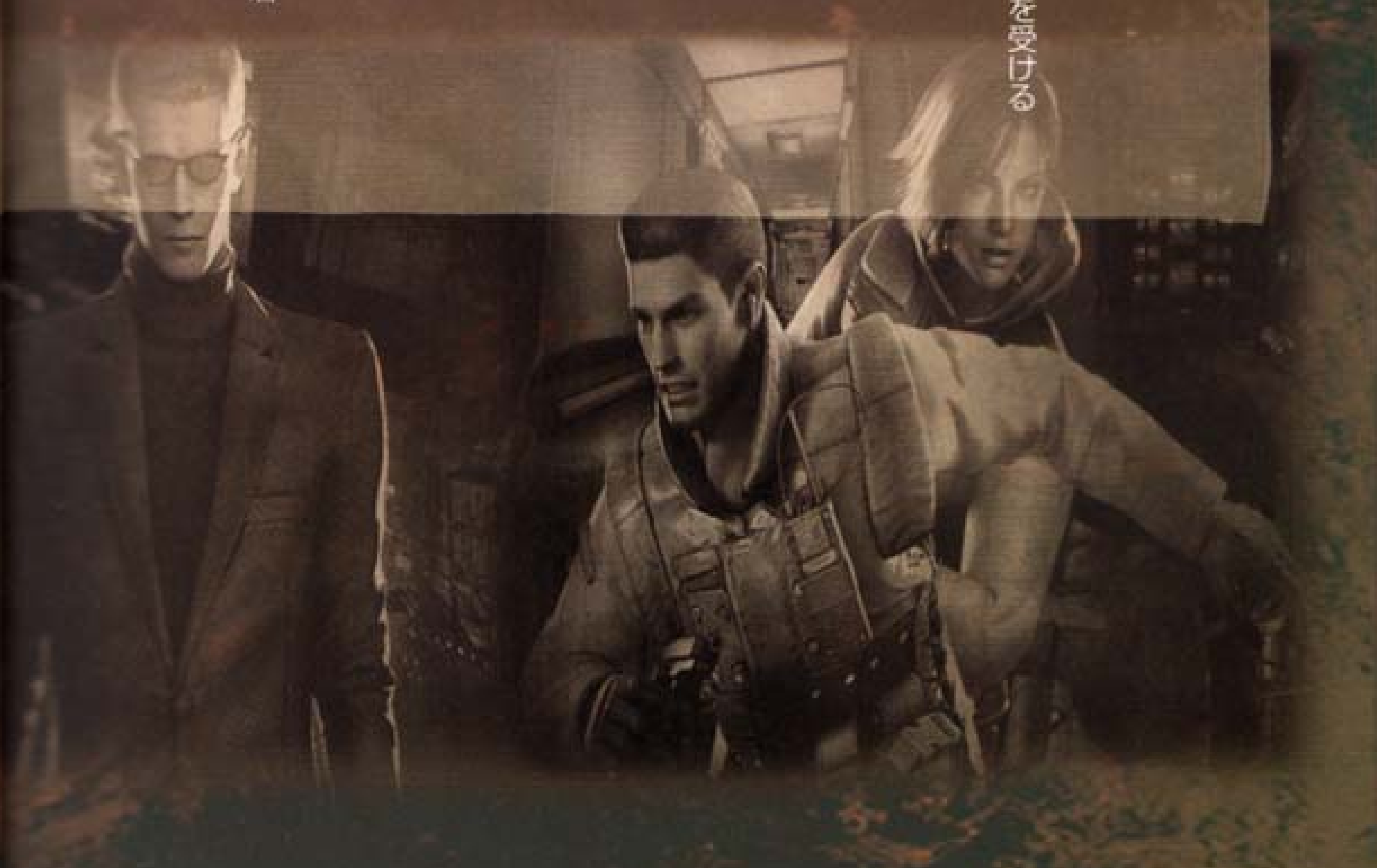
U.B.C.S.
アンブレラ・バイオハザード対策部隊(Umbrella Biohazard Countermeasure Service)。アンブレラの私兵部隊で、自社製品による生物災害が発生した際に保全のための作戦を実行する。カルロス・オリヴェイラが所属。

滅菌作戦
ラクーン市全域を消滅させ、市外へのt-ウィルス拡散を食い止める作戦。これにより、10万人の市民が命を奪われた。合衆国政府がアンブレラとの癒着を示す証拠を隠滅するための作戦でもある。

Chronological Table

年	出来事
1967	生体遺伝子を組み替える「始祖ウィルス」発見
1968	製薬会社アンブレラ設立
'68	アンブレラが幹部養成所を設立、初代所長はマーカス博士
1977	幹部候補のウェスカーとウィリアムが養成所に配属
1978	マーカス博士が「t-ウィルス」開発に成功
'78	幹部養成所が閉鎖、t-ウィルス研究はアークレイ研究所に移行
1988	ウェスカーとウィリアムがマーカス博士暗殺
'88	「t-ウィルス計画」にてB.O.W.の究極生体「タイラント」開発
1991	ラクーン市内のアンブレラ地下研究所建設着工
'91	アンブレラ ヨーロッパ第6研究所において「ネメシス計画」発動
'91	スペンサーがウィリアムの「G-ウィルス計画」を承認
'91	ウェスカーが情報部へ転属
1996	ラクーン市警管轄「S.T.A.R.S.」始動、ウェスカーが隊長に就任
199	アークレイ研究所にてバイオハザード発生、研究所は壊滅

- 2003 私設対バイオハザード部隊によりアンブレラ ロシア支部壊滅
- 1999 米国政府がアンブレラに業務停止命令を下し、同社は多大なダメージを受ける
- '98 米国政府「滅菌作戦」実行、ラクーン市はミサイル攻撃により消滅
- '98 ラクーン市にてU.B.C.S.が救出作戦開始
- '98 ウィリアムにより「G-ウィルス」完成
- '98 ラクーン市街地でバイオハザード発生、「人食い病」が多発
- '98 G-ウィルス情報を入手したクリスが反アンブレラ組織を結成
- '98 ブラヴォーチームの捜索のためアルファチーム出動、洋館事件発生
- '98 S.T.A.R.S.ブラヴォーチームのヘリがアークレイ山中に不時着
- '98 アークレイ山地で行方不明者が多発、S.T.A.R.S.が捜査開始
- アンブレラ幹部養成所でマーカス博士の変死体発見
- 998 アークレイ研究所にてバイオハザード発生、研究所は壊滅



GLOSSARY

ラクーンシティ
合衆国中西部に位置する都市。アンブレラを誘致してから、工業化の波が押し寄せて急速に発展した。人口の約3割がアンブレラ関連の職業に携わっている。ラクーンとは〝あらいぐま〟の意。

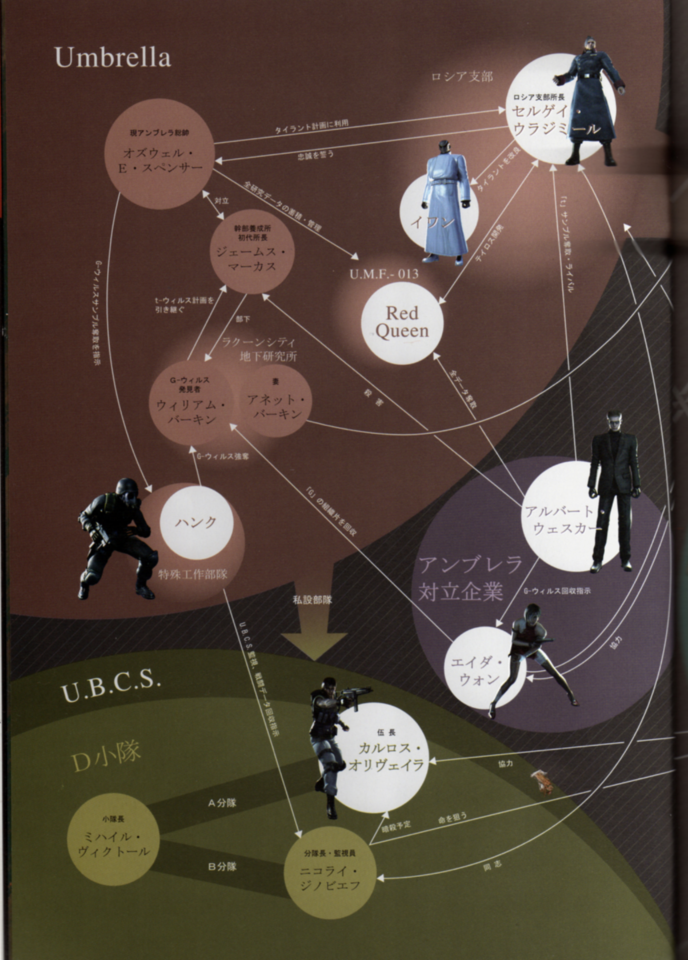
R.P.D.
ラクーン市警察(Raccoon Police Department)。署長のブライアンはアンブレラと癒着していた。ラクーン市街地でウィルスの感染が始まった際、ブライアンの支離滅裂な命令によって組織は崩壊を向かえる。

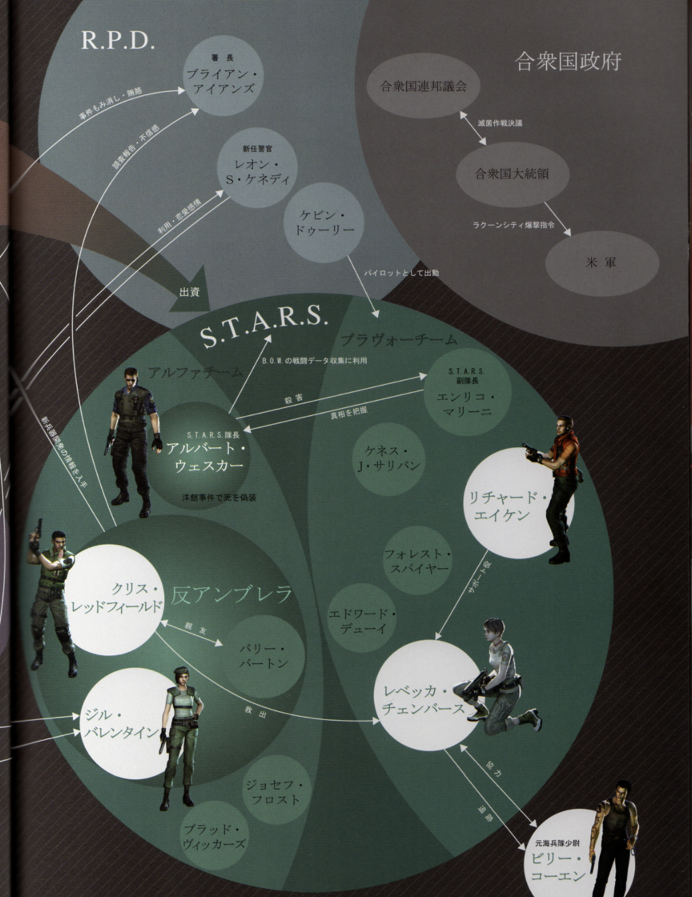
S.T.A.R.S.
ラクーン市警察管轄の特殊作戦部隊(Special Tactics And Rescue Service)で、アルファチームとブラヴォーチームで構成される。隊長はアルバート・ウェスカー。ラクーン市壊滅とともに消滅。

B.O.W.
Bio Organic Weaponの略称。有機生命体兵器を意味し、アンブレラが兵器商品開発のためにt-ウィルスを投与したもの。戦闘を主とする人型B.O.W.の開発のほか、感染拡大を目的とした拡散用兵器などの計画もある。

t-ウィルス
始祖ウィルスを、軍事利用に重点を置いて改良したウィルス。「t」とは暴君を意味する〝Tyrant〟の頭文字である。摂取によって対象となる生物を凶暴化させる効果がある。また、感染対象との接触により二次感染を引き起こす。

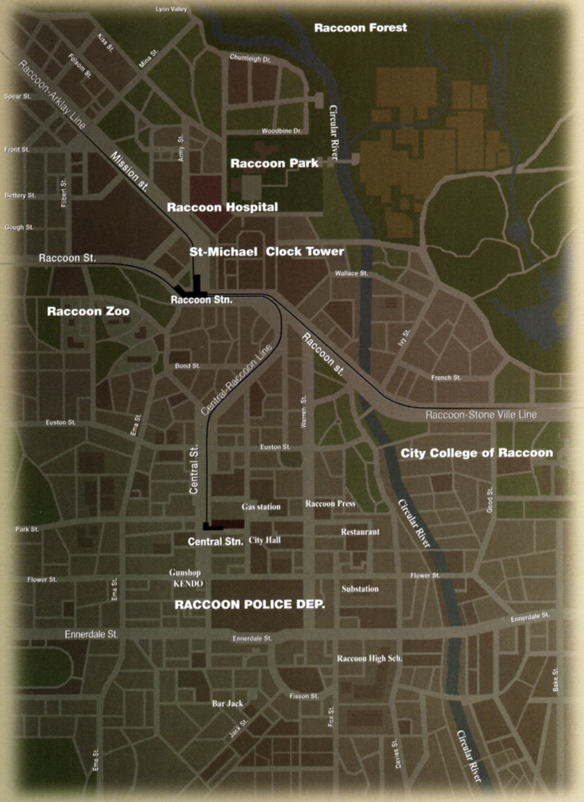
G-ウィルス
ウィリアム・バーキンが開発した新型ウィルス。一世代で変異が終わるt-ウィルスとは異なり、ひとたび感染するとG細胞が繁殖し、新たなG生物を作り出す。ウィリアムが自分に投与し、モンスター化した姿は「バーキンG」と呼ばれる。


Umbrella
ロシア支部
ロシア支部所長
セルゲイ・ウラジミール
現アンブレラ総帥
オズウェル・E・スペンサー
タイラント計画に利用
忠誠を誓う
タイラントを改良
イワン
全研究データの蓄積・管理
対立
幹部養成所
初代所長
ジェームス・マーカス
U.M.F.- 013
Red Queen
タイロス開発
「t」サンプル奪取・ライバル
G-ウィルスサンプル奪取を指示
t-ウィルス計画を
引き継ぐ
部下
ラクーンシティ
地下研究所
G-ウィルス
発見者
ウィリアム・バーキン
妻
アネット・バーキン
殺害
全データ奪取
G-ウィルス強奪
「G」の組織片を回収
ハンク
特殊工作部隊
アルバート・ウェスカー
アンブレラ
対立企業
G-ウィルス回収指示
私設部隊
エイダ・ウォン
協力
U.B.C.S.
U.B.C.S.監視、戦闘データ回収指示
D小隊
伍長
カルロス・オリヴェイラ
協力
A分隊
小隊長
ミハイル・ヴィクトール
B分隊
暗殺予定
命を狙う
分隊長・監視員
ニコライ・ジノビエフ
同志



Correlation Diagram

Raccoon City Map

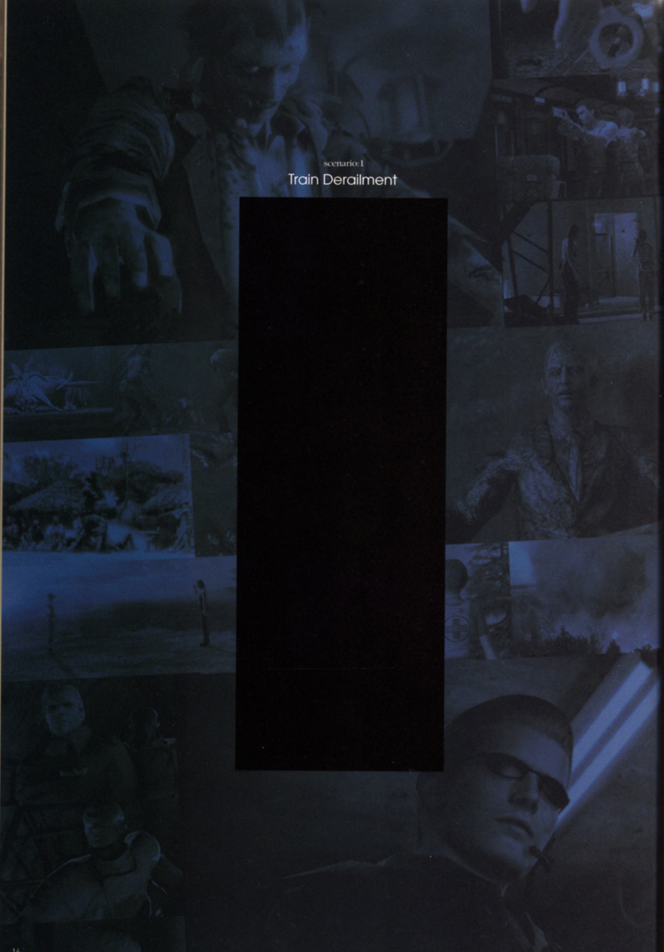


STORIES

scenario: I

Train Derailment

[redacted]



始まりの森

1機のヘリコプターが、突然のエンジントラブルによりアークレイ山中に不時着した。乗員は、猟奇事件の調査に赴いたS.T.A.R.S.ブラヴォーチーム。ヘリから脱出した彼らが森で目にしたのは、大破した護送車と、海兵隊員の無残な姿。脱走犯捜索のためチームは散開、レベッカ・チェンバースは黄道特急の列車を発見する。静寂な車内……。だが状況は一変、ゾンビが彼女を襲う。危機一髪のレベッカを救ったのは、元海兵隊少尉ビリー・コーエン。彼こそ脱走中の凶悪犯だった。

不安と疑念が渦巻くレベッカを乗せたまま、列車は静かに動き出す。徐々に速くなり、異常なまでに速度を上げた列車は、やがて轟音とともに横転した。生き延びた2人はアンブレラ幹部養成所にたどり着き、直ちに施設内の探索を開始する。

悪夢との決着

大量のヒルが満ちる処理場に、死んだはずのジェームス・マーカス所長が現れた。研究成果と命をオズウェル・E・スペンサーに奪われた彼は、ヒル組織と融合したt-ウィルスによって蘇ったのだ。女王ヒルへと変貌を遂げ、レベッカとビリーに襲い掛かるマーカス。

死闘の後、2人は炎上する養成所を丘の上から見詰めていた。「もう行かなきゃ。仲間が待ってる」。そう告げると、レベッカはビリーの首からドッグタグを、課せられた罪を外す。敬礼を交わし、そして別々の方向へと歩み出した。

2つの計画

その数時間前——。モニタールームの2人の男は、養成所へ向かうレベッカとビリーの姿を確認した。アンブレラの情報部工作員アルバート・ウェスカーと、研究員ウィリアム・バーキン。養成所の再利用計画を進めていた彼らは、計画の破綻を察する。アンブレラ脱却を画策するウェスカーに対して、研究中断の怒りを噴出させたウィリアムは養成所の爆破を口走った。

トンネル内に声が響く。「どこへ行く？ アルバート・ウェスカー同志」。声の主は、アンブレラの幹部セルゲイ・ウラジミール。彼は再利用計画を失敗したウェスカーに向けてイワンを放つが、突然の閃光と爆風とともにウェスカーは消えた。「まあいい…我々はテイロス素体回収が先だ」。そうつぶやくとセルゲイもその場を立ち去った。

闇への誘い

前夜森林地帯で消息を絶ったブラヴォーチームを捜索していたS.T.A.R.S.アルファチームは、突如異形の生物に襲われる。退却を試みた隊員たちがウェスカー隊長に従って避難した洋館は、怪物たちの巣窟だった。クリス・レッドフィールドとジル・バレンタインは洋館を探り始めるが、それは地獄へと歩み出すことにほかならなかった。

果てしなき戦い

「無事だったのか」。洋館の一室でレベッカは、リチャード・エイケンの声で目を覚ました。養成所を脱出し、疲れ果てて眠っていたところを彼が発見したのだ。そして2人もまた、移動を開始する。絶え間なく襲来する怪物との戦い……。疲労が極限にまで達したレベッカの前に容赦なく、それは姿を現した。視界をさえぎるほどの巨大な毒蛇。鋭い牙がレベッカへ襲いかかった瞬間、リチャードは身を挺して救い、瀕死の重傷を負う。絶望の淵に突き落とされたレベッカに希望の灯をともす人物が現れた。クリスとジルであった。

Mansion Incident
scenario:2

明かされた真実

レベッカらと別れたクリスとジルを地下の培養室で迎え入れたのは、銃を構えたウェスカーだった。彼は真相を語り始める。生体兵器のこと、隊員との戦闘データを得る目的があったことを告げながら、恍惚の表情で究極の生命体タイラントの前に立つ。だが次の瞬間、覚醒したタイラントの鋭い爪がウェスカーの腹部を貫き、誇らしげな顔は断末魔の苦悶で満ちていく。事件の全貌を知って怒りに体を震わせるクリスとジルの耳に警報音が鳴り響く。「起爆装置作動」。

ヘリポートへ向かった2人はレベッカと合流し、屋上でタイラントと対峙するが、ヘリを操るブラッド・ヴィッカーズから渡されたロケットランチャーは敵を葬るのに十分な威力だった。生還者を乗せたヘリは、爆発で粉微塵となった洋館を眼下に上昇を続けた。

謀略の末路

見事脱出を果たしたクリスたち以外にも生き残った人物がいた。自らにウィルスを投与し死の淵からはい上がった男、ウェスカー。彼はアンブレラと決別し、全データの奪取を企てていたのだ。だが、計画はセルゲイによって阻止される。ウェスカーの胸に怨念の情が渦巻き、報復を誓うのだった。

悪夢の製造工場

ロシア、コーカサス地方。S.T.A.R.S.崩壊後に反アンブレラ組織を結成したクリスとジルは、私設対バイオハザード部隊員として、この極寒の地に降り立った。

アンブレラのロシア支部へ潜入した2人は、危険を顧みずにいくつもの扉を開けては進み、やがて白一色に覆われた空間にたどり着いた。神聖ささえ感じられる室内に、セルゲイの声が響きわたる。「めずらしい客だ、歓迎しよう」。その言葉が合図のようにテイロスが現れた。完璧な戦闘マシンを相手に劣勢に立たされながらも、弱点を集中的に狙うクリスとジル。テイロスはもがき苦しみ、第二形態へと変容するが、2人の必死の攻撃によって醜い残骸をさらした。

長い夜は明けた。白い光が差し始めたロシアの空を見上げるクリスとジルは、アンブレラの崩壊を確信した。だが、クリスはつぶやく。「…まだアイツが残っている」と。

Umbrella's End

scenario:4

対決

ウェスカーもまた、ロシアの地に足を踏み入れていた。強大なパワーで鉄格子をこじ開けて奥へと進む。地下施設の入り口に差し掛かったとき、セルゲイの放つ銃弾がウェスカーをかすめ、再びイワンが現れる。さらに同じ風貌が、もう1体。絶体絶命かと思いきや、ウェスカーは嘲笑で迎え、やすやすと退けると目的の場所へと到達した。

モニターにはクリスとジルがテイロスを相手に戦っている様子が映し出されている。「イワンを倒したか?…やるな」と言うなり、苦痛と悦楽という両極端の刺激に身もだえしながら変態していくセルゲイ。その奇怪な体にウェスカーは容赦なく、次々と銃弾を撃ち込む。「まだだ…もっと深い痛みをヲオオオオ!」。懇願するようなセルゲイにとどめを刺した彼は、勝利に酔うこともなくコンピュータの前へと向かう。

終焉と始動

RED QUEENの音声がデータコピー完了を告げる。ウェスカーはメディアを引き抜き、全データ削除の操作を終えると姿を消した。

某所の一室。おびただしい情報が覆い尽くすモニターの群れを眺めるウェスカーは、冷ややかな笑みを浮かべ、言い放つ。「スペンサーよ…破れた傘は、もう貴様を守らない。せいぜい逃げ回ることだ。いずれ会い、話そう。私が描くシナリオについて」。

01
INTERVIEW

profile
権藤秀和：『バイオハザード』シリーズは『コード:ベロニカ』『ガンサバイバー2』『バイオ1』『バイオ4』、『タイムクライシス3』でもイベントムービーに携わり、映画の撮影監督やテレビドラマの脚本などの仕事も手掛ける。

Movie Part Director
HIDÉ GONDOH

MotionとEmotionの創造

原点は『ベロニカ』

──『バイオハザード　アンブレラ・クロニクルズ』（以下『UC』）でムービー監督をされた権藤さんですが、ゲーム以前は映画の撮影もなさっていたとか？

映画の撮影をしていたんですけど、これがあまりお金にならなくて（笑）。僕がロンドンで通っていた映画学校の先輩が声をかけてくださり、『バイオハザード　コード:ベロニカ』（以下『ベロニカ』）をやらせていただきました。実は、僕がゲーム関係で最初に携わったのが、カプコンさんの『ベロニカ』なんです。そのときはムービーのカメラと編集でした。

──そのほかに『バイオハザード』シリーズは？

『ベロニカ』の後に『ガンサバイバー2』でデモを担当しました。それから『バイオ1』のリメイクですね。こちらも『ベロニカ』と同じく、カメラと編集にかかわらせていただきました。アングルとか、こういう風な視点で見せるとか、ここは何フレームにしようと考えたり、その後の編集も。で、『バイオ4』。このときからムービー部分の監督をやらせていただきました。そして、今回の『UC』です。

──『UC』での仕事は、具体的にどういう内容なのでしょうか？

スタッフロールでいうムービー部分の全監督ですね。具体的には、コンテからMAまでの演出にかかわるすべてです。絵コンテはディレクターの瀬戸さんが書かれたシナリオを基に描いていきます。コンテが一番大変（笑）。でも、すごく面白い。カプコンさんが結構自由にやらせてくださって、コンテも好きな形で描けたんです。僕自身は、3DCGの知識はまったく無く、技術的にはリンクスさんをはじめ優秀なCGスタッフの方々にお任せしています。MAというのは、BGMもSEも全部の音関係を調整してまとめる作業です。

演出という名のスパイス

―― コンテを描くところからスタートなのですね。

ストーリーの変更はしませんが、アクションや演出の味付けはコンテを描く時点でいろいろと追加させていただきました。今回は、このときに個人的に「変な」要素を加えたんです（笑）。

――「変な」とは……？

例えば、レベッカがゾンビにヌルッと髪を触られるとか、ハンターがエイダからパンプスを受け取るとか、ウィルスのケースに一瞬ハンクの顔が映り込むとか。少し気持ち悪かったり、クスっと笑えたり、奇妙だったり……。何か「引っかかる」絵があると、印象的になると思っているので。ハンクはどんな状況でも顔を出さないでしょう？　どんな人かなって気になるキャラクターですよね。見せるのかなと思わせつつ、見せない（笑）。ムービーがゲーム進行の状況説明だけのものにならないように、楽しめるようにしたつもりです。

―― 2人のイワンが登場するシーンも効果的でした。

あの双子ですね（笑）。当初は、双子が同時に出現する予定でした。それですとプレイヤーは最初から双子という情報を得ますが、ひねりを加えたかった。「ヤツがまた現れたな」と思わせておいて、実はイワンがもう1人いる！みたいな。それで、オレンジ色のサングラスのイワン、次に青色のサングラスのイワンという順番に現れる演出にしました。

―― モーションキャプチャーの作業はいかがでしたか？

楽しかったですよ！　もちろん、役者さんは大変だったと思います。モーションキャプチャーの撮影のときには、その場に存在しないクリーチャーと戦う芝居をしなくてはなりません。でも、目線とか銃の方向の目標物となるダミーは用意してあげたかった。それで、クロウに襲われる場面は、棒の先にカラスっぽいものを付けて飛ばしたり（笑）、ヨーンはマットや毛布を丸めたものを高くかかげたりと、結構アナログなことを。クリーチャーのダミーを作って、役者さんをワーッと取り囲む（笑）。もちろん、全部がそういったダミーではなくて、例えばエリミネーターやハンターなどは役者さんにお願いしました。その動きを参考にしてCGスタッフが作ったんです。

―― 動きといえば、レベッカの表情は豊かですよね。

顔は、大変だったんです。モーションキャプチャーでは撮れないので、表情や台詞などの口の動きは、すべてCGスタッフの手付けです。レベッカの表情が一番豊かなのは、実戦経験が無いS.T.A.R.S.の新米だからです。いわゆる戦闘のプロではないから、感情が顔に出やすい。女の子ですし。そういえば「レベッカを可愛く」というリクエストは、なんとなくどこかから聞こえてきました。特に瀬戸さんから（笑）。ほかの方たちの作業を見ていても、「レベッカにかける情熱は、特別なんじゃない？」って感じるぐらいでした（笑）。

―― ウェスカーのクールな笑いには驚きました。

ニヤリってシーンですね。まぁ、気持ち悪ければいいかなって（笑）、爬虫類っぽくしました。今までウェスカーの笑顔を見たことなかったんです。僕、ウェスカーが好きなんですよ。ウェスカーに限らず男性のキャラクターは、表情をつけない方がむしろカッコ良く見える。特に、戦闘のプロは。顔に出ない、出せない感情をシチュエーションの前後関係から見る側がくみ取ってくださるように思うんです。

―― カメラワークについて、気を付けた点は、どういったところでしょうか？

『バイオハザード』シリーズでは、カメラ自体が重力や慣性の法則を無視して、極端に飛び回るようなカメラワークは避けています。そういったCG的なカメラワークは、一見派手でカッコ良くてもリアリティが欠如して見えることがある。もちろん『UC』も、あえて動きを制限しています。

―― 制作工程でいうと、終盤になるMAについてお伺いします。MA、つまりマルチオーディオというのは各種の音をまとめる、いわば音の編集作業のようなものですね。

ええ。BGMとか効果音とか声優さんのボイスなど、すべての音の調整ですね。音を増やしたり減らしたり、高低や大小などのバランスも整える非常に細かい作業です。
BGMは実は、僕なりのイメージがあったんですが、音楽を作る方がそれにとらわれてしまうと思って伝えないようにしました（笑）。グラスホッパー・マニファクチュアの高田さんと福田さんにあまり注文は付けずに、演出と合致していなかった部分の修整をちょっとお願いした程度ですね。曲のテイストもグラスホッパーさんにお任せしましたが、全体的にバランスが取れていて良かったと思います。でも、最後のスタッフロールのところに、ヴァン・ヘイレンみたいな曲が上がってきたのには驚きましたけど（笑）。

追　想

――権藤さんのお気に入りシーンは、どのあたりでしょうか？

レベッカの悪夢のシーン。ヨーンと戦うところです。あんまり戦ってないですけどね、レベッカ（笑）。

――あのレベッカの夢のシーンは『バイオハザード』としては珍しいですね。

ええ。幻想的で、今までの『バイオハザード』シリーズには無いシーンです。シナリオでは、「ヨーン幻想空間」とだけ書いてありました（笑）。どうしようかな……って（笑）。個人的には、ヨーン自体がキャラとして見ていて面白いっていうのもあります（笑）。洋館の外でリチャードがレベッカをカラスの群れから救った直後に、頭上にヨーンの巨大な影が……というシーンも好きですね。あのシーンは時間をかけました。アクションの数々を何回もモーションキャプチャーで撮り、絵コンテではなくてビデオコンテを作成し、さらにそれを基にまたキャプチャーしたんです。映画の作りと似ていますね。どうも、ヨーンが絡むと気合が入ってしまって（笑）。

――なるほど。ヨーンのシーンに注目してみましょう（笑）。伺っていると仕事内容が多岐にわたり大変だったと思いますが、最も苦労したことは？

今回は、スケジュールがタイトでした。ムービー制作の流れとしては、CGデータの素材が出来上がっている場面から順に、ムービーは組み立てられていきました。CGのデータというのは、ステージやキャラクターとか、背景などですね。すべてのCGデータが揃うまで待っているわけにはいかないので、作業はできる場面から着手していきます。まず、ダミーのステージを仮で作っておいて、実際のデータが出来上がった時点でその都度差し替えていきます。差し替えと聞くと単純作業に思えるでしょうが、いろいろな部分で細かい調整が必要なんです。締め切り間際には一挙にデータが完成し、作業量は膨大に……。短期間に多くの人員を割り振って対処して、間に合わせました。制作期間が限られた中、CG画像の処理を担当されたリンクスさんをはじめとする技術スタッフが優秀で、いいムービーができたと思います。

――権藤さんは映画の方でもありますが、ゲーム版と映画版の関連についてはどうお考えでしょうか？

『UC』では、映画版『バイオハザード』からフィードバックされたRED QUEENという存在が大きな役割を担っています。ほかにも映画を見た人なら気付くようなシーンをいくつか用意しています。ウェスカーがアンブレラから支給されたサングラスを踏み付けるとか、ジルがゾンビの首を脚ではさんでへし折るところ。それから、映画の『バイオハザードⅢ』に登場するWHITE QUEENも、ほんの一瞬ですがモニター画面に登場しています。ゲームと映画はパラレルワールドですが、交差というか相互作用というか、こういう趣向があると見ている人も接点を意識してくださるのでは、と思います。

――『UC』を振り返ってみて、どんなお気持ちでしょうか？

今までの作品よりもクオリティをアップすること。常にそれを心掛けていました。技術陣の奮闘もありましたし、役者さんや声優さんも上手でしたし、以前からの『バイオハザード』ファンの方々も納得されるものになっているのではないでしょうか。『バイオハザード』は、過去から築き上げてきた素晴らしい世界観があるゆえに、毎回キャラクターをその中で動かしていくのは、とても面白い作業です。もっとも動かすと言うよりも、作品の中で生きている登場人物たちが、自ら自然に行動しているような感じがしますね。
エイダのパンプスを受け取って、きょとんとしているハンターもね（笑）。

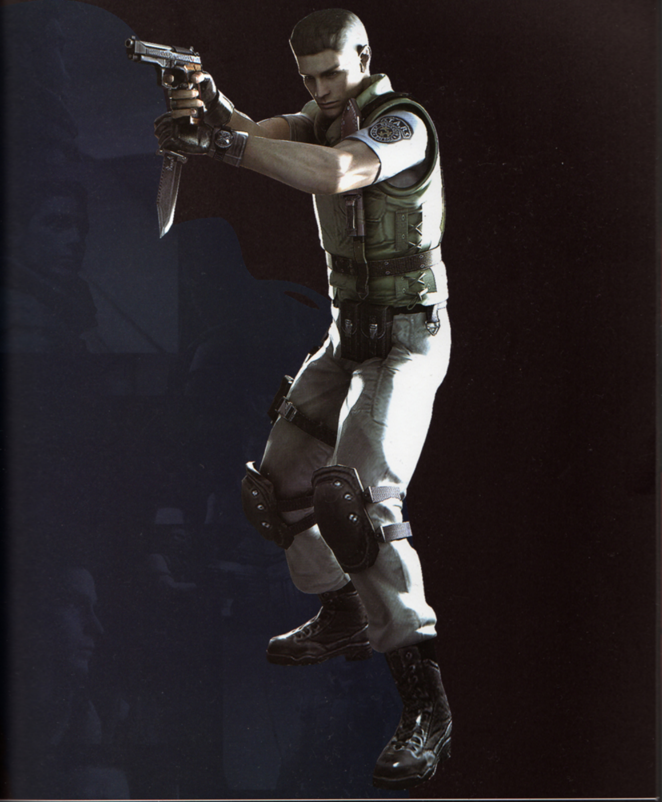
CHARACTERS

Rebecca Chambers

S.T.A.R.S.ブラヴォーチームの新人隊員。衛生担当、ポジションはリア・セキュリティ。猟奇殺人事件の調査に赴き、黄道特急の車内で逃走中の死刑囚ビリー・コーエンと出会う。やがて真相を聞き出し、自らの直感と彼の言葉を信じたレベッカは、ビリーとの共闘を決意する。

Chris Redfield

S.T.A.R.S.アルファチーム所属。隊では前衛であるポイントマンを担当。洋館事件後に市警をあえて謹慎処分になることで休職し、ヨーロッパでアンブレラの関連施設を独自に調査していた。ロシア支部で新兵器の開発が行われていることを知ったクリスは、ジルとともに研究施設へ乗り込む。

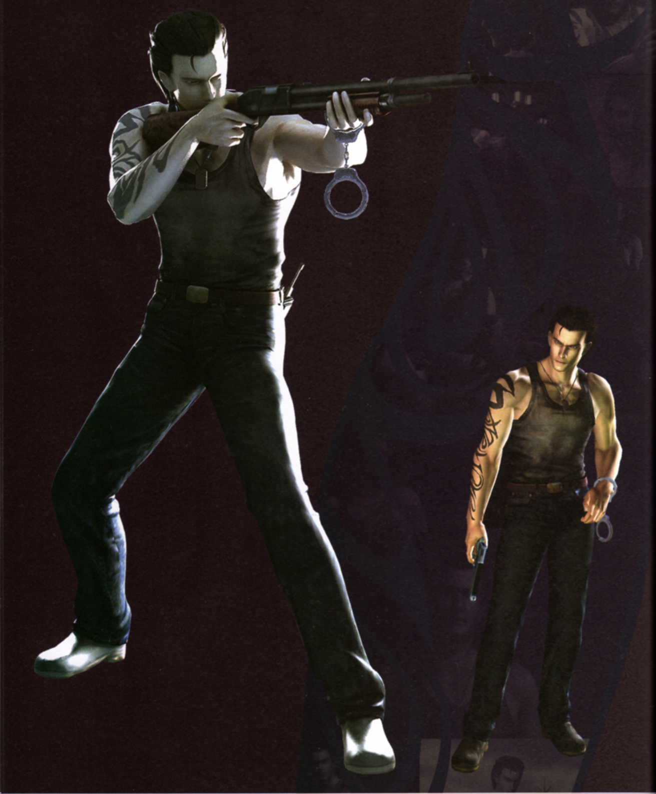


Jill Valentine

S.T.A.R.S.アルファチーム所属。ポジションはリア・セキュリティ。米国陸軍特殊部隊デルタフォースで訓練を受け、薬品の扱いや爆発物処理の技術を習得している。間一髪でラクーンシティを脱出したジルは、すべての決着をつけるために、アンブレラのロシア支部へ向かう。

Carlos Oliveira

アンブレラの私設部隊U.B.C.S.デルタ小隊A分隊所属。階級は伍長。インディオの血を引く彼は、少年時代から南米某国で反政府共産ゲリラの一員だった。軽口が多いが情に厚く、仲間を見捨てない熱血漢。多くの戦場で養われた射撃技術の高さには定評がある。

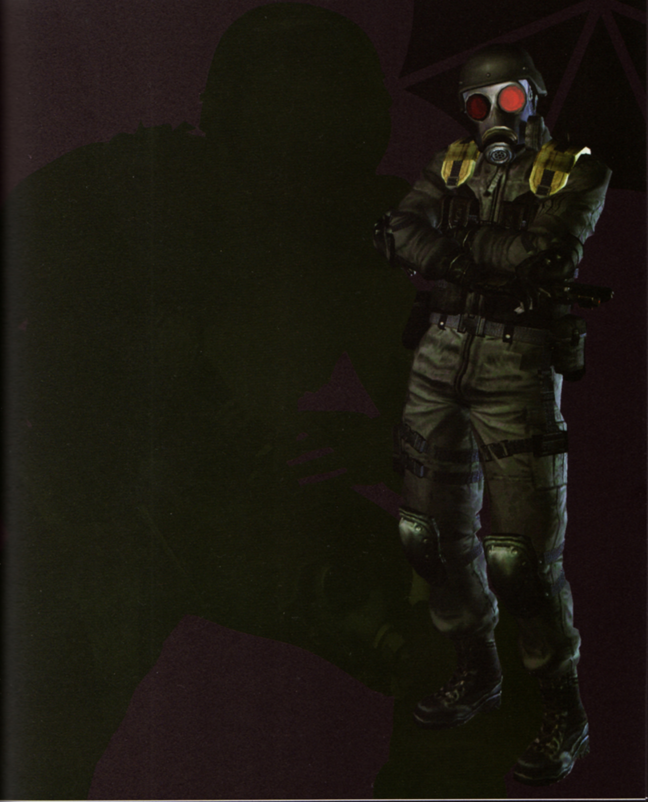


Billy Coen

元アメリカ海兵隊少尉。作戦行動中に民間人23人を虐殺した罪で、第一級殺人犯として死刑判決が下された。しかし、レガソン基地に移送途中のアークレイ山中で生物災害に遭遇。事件解決後、ビリーを真に救ったのは、レベッカが本部に提出した死亡報告書だった。

Richard Aiken

S.T.A.R.S.ブラヴォーチーム所属。ポジションは援護役のバックアップマンで、通信を担当。少年時代に妹を目の前で殺されたため、誰かを守ることに全力を注ぐ。新人レベッカのサポート役だったが、毒蛇ヨーンの襲撃時にレベッカをかばったことで深手を負う。



HUNK

アンブレラ幹部直属のエリート部隊、特殊工作部隊のアルファチーム所属。経歴に不明な点が多いが、卓越したサバイバル術を持ち、どんな危険な任務でも彼だけは生還するため、仲間から「死神」と呼ばれている。ラクーンシティではG-ウィルスのサンプルを奪取し生還。

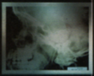
Ada Wong

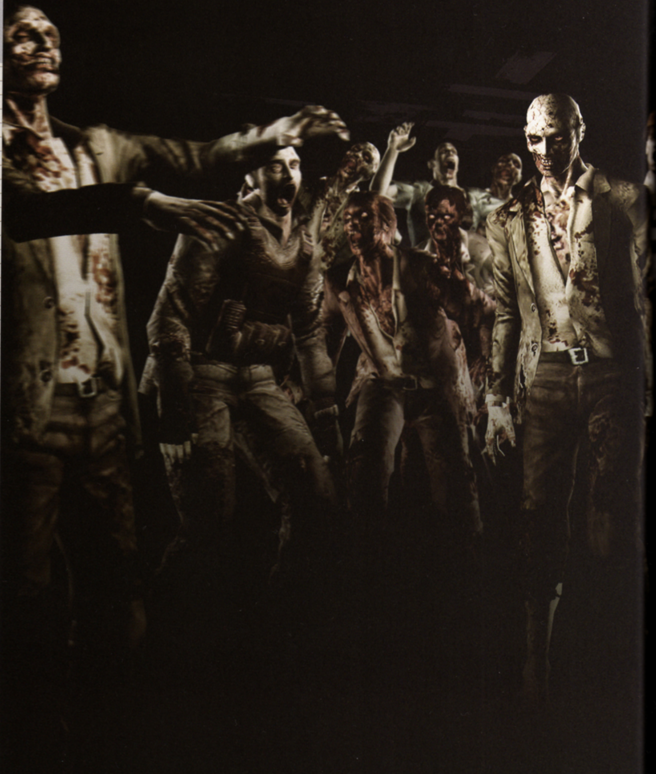
ウェスカーがアンブレラ離脱後に身を置いた、対立企業に所属するスパイ。冷静な状況判断能力と、熟練した射撃の腕を持つ。ウィリアム・バーキンが開発したG-ウィルスを回収するためにラクーンシティに潜入。レオンと偽りの協力関係を結ぶが、次第に惹かれ合う。

Sergei Vladimir

かつて旧ソ連軍に在籍し、大佐を務めていたが、旧ソ連崩壊後はアンブレラに身を寄せる。現在は幹部の地位を手に入れ、ロシア支部を拠点にアンブレラの復興を画策。スペンサーへの絶対的な忠誠を誓う軍人らしさと、痛みを至上の悦びとするマゾヒスティックな面も持つ。

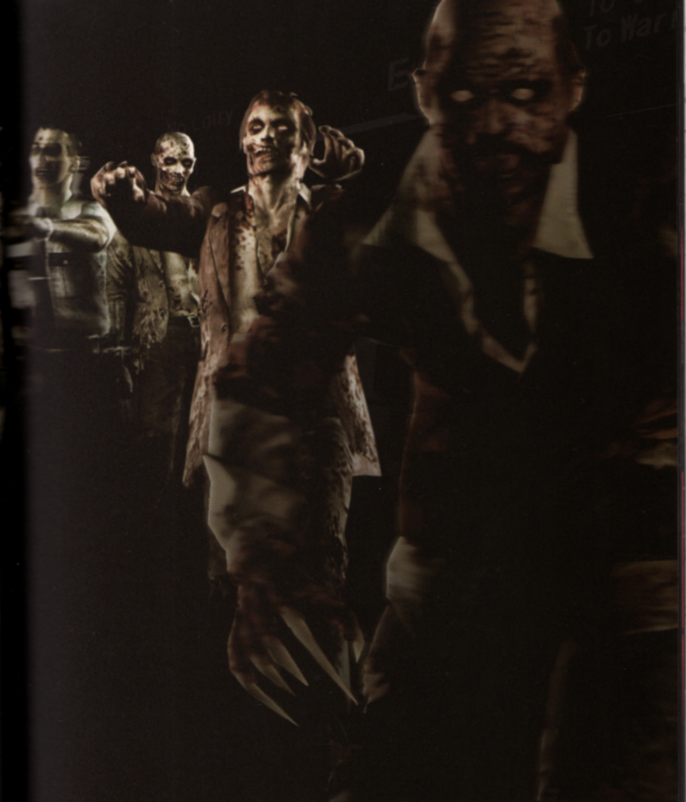
CREATURES





Zombie

t-ウィルスに感染した人間。ウィルスにより遺伝子構造が変化し、感染者は猛烈な飢餓感に襲われ、皮膚の腐敗や、理性と知性の喪失が見られる。また、致命傷を負って活動を停止したゾンビの体組織を、t-ウィルスが再構築して生まれたのが、クリムゾンヘッドである。

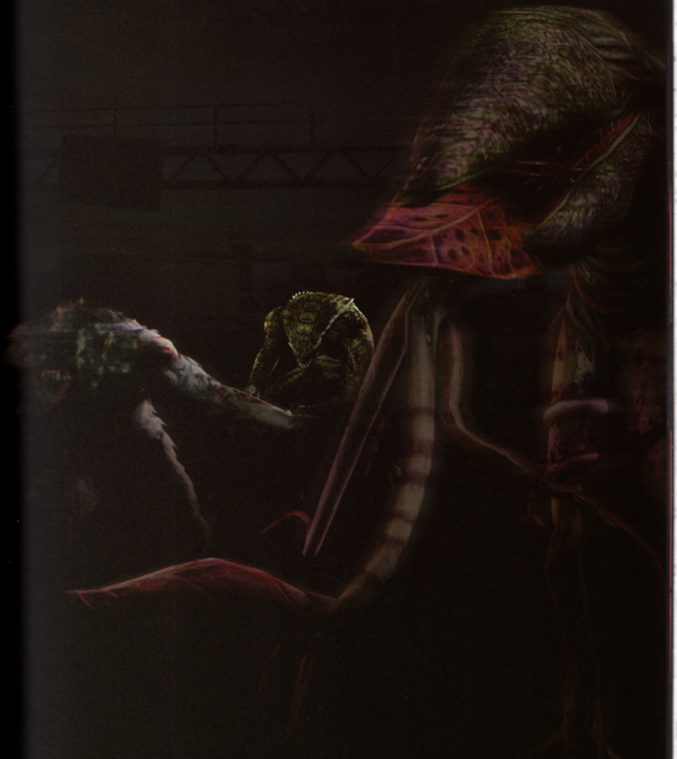


Licker

ゾンビの体内を侵食するt-ウィルスが突然変異したもの。跳躍力が高く、天井に飛びついてぶら下がることも可能。視力は失われているが、代わりに聴覚が発達し、わずかな音を頼りに獲物の位置を正確に把握できる。地下研究所ではB.O.W.としての改良型が開発されていた。

Chimera

t-ウィルスの特性を利用し、人間とハエの遺伝子を融合して作られ、そのグロテスクな外見からギリシャ神話の合成獣「キメラ」にたとえられた。ハエの特性を受け継ぎ、鋭いツメで壁をはい、通風孔などの狭い場所に隠れる習性を持つ。だが、知能もハエと同程度なため、命令実行能力は乏しい。



Eliminator

戦闘に優れ、命令を理解する知能を要す生物兵器。こうした課題から素体に選ばれたのが、真猿類。驚異的な運動能力を備え、[illegible]が少ないため軽易な命令を認識させ[illegible]成功した。量産化はされなかったが、実[illegible]人間を素体にしたB.O.W.研究に貢献した。

Hunter

t-ウィルスの特性を利用し、人間の受精卵、爬虫類のDNAを掛け合わせて生まれたハンターは、軽易な命令ならば理解して実行する知能を備えている。完成度の高いB.O.W.と判断され、以後も多くの派生型が生み出され、人間をベースにした研究の成功例として、多くのB.O.W.開発に影響を与えた。

Ivy

「プラント42」のデータを基にB.O.W.として開発された。通称「イビー」（"Ivy"は英語でツタの意味）。2本の茎を脚のように使って移動し、環境の変化に適応しやすく、有害な農薬から身を守る能力を持つ。毒性の呼気を排出する変異型もあり、つぼみが赤色に変化している。

Yawn

アークレイ研究所でB.O.W.の実験体として飼育されていた毒蛇だが、逃亡後にt-ウィルスに感染し異常な成長を遂げた。極度に肥大した頭部には、大型の生物を丸呑みできる顎が備わり、牙から噴出される猛毒は感染後に強化されたもので特殊な血清でないと解毒できない。

Plant 42

偶発的にt-ウィルスに感染して巨大化した植物。一部の研究者が「プラント42」と名付け、洋館内で生態を観察していた。自己防衛能力を持ち、危機を察知すると強酸性の樹液を噴出。土中の養分だけでは、その巨体を維持できず、触手状のツルで動物を捕獲して血液を吸収する。

Grave Digger

地下研究所の廃棄物による土壌汚染で、t-ウィルスに感染した節足動物。アンブレラの監視員が市立公園内の墓地で発見した。水辺で産卵し、約2時間で孵化。幼虫は生物の血を吸い、脱皮を繰り返した後1週間ほどで10mの成体に成長する。

Large Roach

地下研究所から流出したt-ウィルスに感染し、巨大化したゴキブリ。ネズミなどの小動物を捕らえて柔らかい部位を攻撃する習性があり、人間の場合は頸動脈が狙われやすい。もともと繁殖力が高く、下水道内を埋め尽くすほどに増加し、急激に勢力を拡大している。

Adder

湿地帯に生息する小型の毒蛇がt-ウィルスに二次感染したもので、生物の体温を察知すると即座に攻撃態勢に入り、増強された瞬発力で飛び掛かる。出血性の毒を持つ個体にかみつかれた場合は早急に解毒が必要。繁殖力が強く、急激に増加して攻撃時も集団で現れることが多い。

Cerberus

コードナンバー「MA-39」として、ドーベルマン種の軍用犬にt-ウィルスを投与して開発されたB.O.W.。安価で生産でき、研究当初から兵器として期待されたが、ウィルス流出事件後はアークレイ山中へ逃亡。ラクーンフォレストで猟奇殺人事件を引き起こすことになる。

Infected Bat/Bat

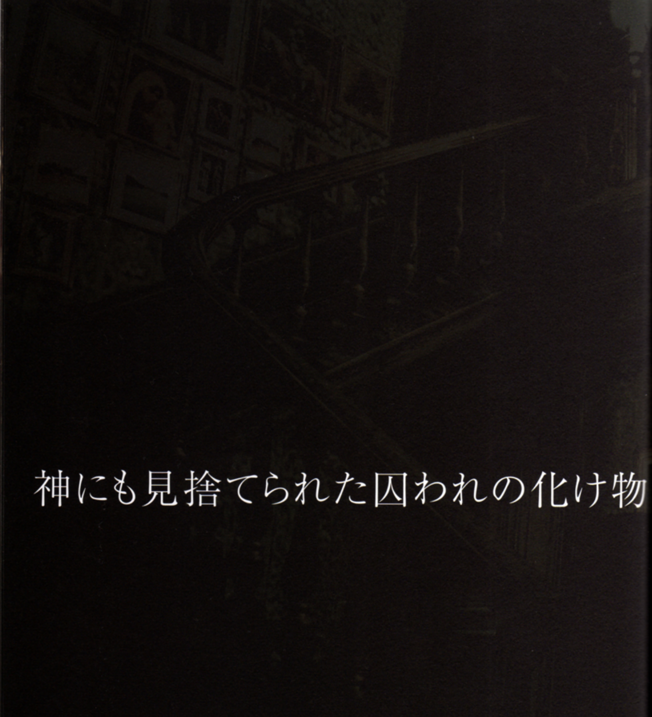
外見は通常のコウモリと変わらないが凶暴化しており、群れを成して人間を襲う。t-ウィルスと適合性が高いインフェクティッドバットは、独特の変異を遂げた。翼を動かす筋肉が異常発達して強靭な胸骨が形成され、翼手を広げると3mに達する。脚で人間をつかんだまま飛行可能だ。

Wasp

ウィルス漏洩事故により突然変異し、個体によっては驚くほど巨大化したハチ。連携しながら尾の毒針で獲物を攻撃するが、毒に加えてt-ウィルスを注ぎ込む。狭い場所に巨大な巣を形成し、感染前を上回る繁殖能力で増殖。その飛翔能力から感染被害の拡大に拍車をかけた。

Crow

t-ウィルスに感染した動物をついばんだために、二次感染したカラス。本来は、ヒナを守る繁殖期以外はめったに人間を攻撃しないカラスが、凶暴化し群れを形成して襲うようになる。あらゆるものを摂取する雑食性のうえ、飛翔能力もあり、ウィルスを広範囲へ広める原因にもなった。



神にも見捨てられた囚われの化け物

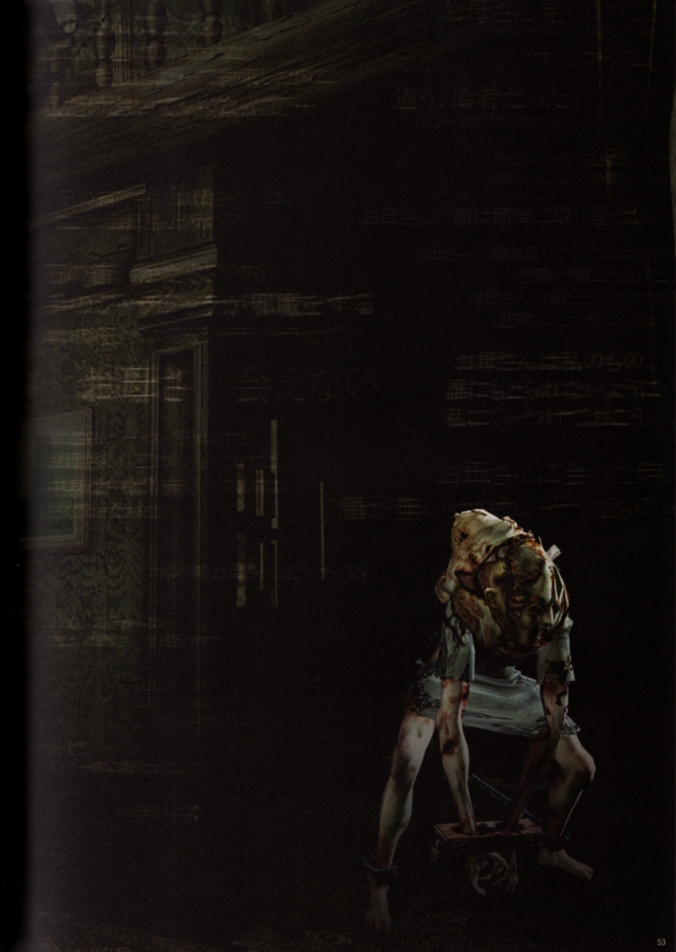
Lisa Trevor

アークレイ研究所で進められ、後の大規模な生物災害の引き金にもなった「t-ウィルス計画」。その裏には、ある一家の悲劇が隠されている。アークレイ山中に建設されたアークレイ研究所は、地上の西洋建築によって巧妙に偽装された極秘研究施設で、洋館内には侵入者の脱出を遮るさまざまな仕掛けが施されている。この建物を設計したのが、有能な建築家ジョージ・トレヴァーである。彼は、オズウェル・E・スペンサー卿からの依頼で5年の歳月をかけて洋館を建築したが、竣工後にお礼と称して洋館に招待され、結果的にそのまま幽閉された。スペンサーの目的。それは、まさに彼の口封じ。洋館の隅々まで知り尽くしている人間をスペンサーが自由にするはずはなく、ジョージは家族ともどもt-ウィルス計画の生体サンプルにされるという哀れな運命をたどることになる。

最初に実験材料となったのは、ジョージの妻であるジェシカと娘のリサだった。ジェシカには始祖ウィルス変異体のTYPE-A、リサにはTYPE-Bが投与されたが、ウィルスの定着化に失敗したジェシカは非情にも廃棄処分にされた。一方、リサの方はウィルスの定着化が認められたために厳重な観察下に置かれ、以後約30年もの間、生体サンプルとして利用されることになる。残されたジョージについては、彼が綴った「トレヴァーの手記」からもわかる通り、一度は洋館からの脱出を試みている。しかし、スペンサーが新たに設置した仕掛けによって行く手を阻まれた彼は、最終的に妻と同じように始祖ウィルス変異体を投与され、実験失敗後に廃棄処分となった。

ウィリアム・バーキン主任研究員の下で進められたウィルス研究では、試作ウィルスを開発してはリサに投与するという実験が繰り返された。ウィルス投与によって自我を失い、徐々に異形へと姿を変えていくリサ。しかし、20年以上が経過してもなかなか成果が現れないために、リサはいつしか研究員たちから「デキソコナイ」と呼ばれるようになっていた。リサが再び有益な研究対象として注目されたのは、バーキンが彼女の体に寄生生物「NE-α型」の原型を移植したころである。リサの体内で新たなウィルス「G」の原型が発見されたことで、バーキンはすぐさまt-ウィルスを超える「G-ウィルス」の開発計画を発案。一方、リサはネメシスを取り込んだことでわずかながら知性を取り戻し、奇怪な行動を取るようになる。母親の面影を追い求めるあまり、女性研究員を襲っては顔面の皮をはぎ取るリサに対して、アークレイ研究所が出した結論は「廃棄処理」だった。研究が新たな段階に入った以上、彼女を生かす理由がどこにもなかったのだ。

リサの最終処理は念入りに進められた。その理由は、彼女が長年のウィルス投与実験によって驚異的な生命力を身に付けていたからにほかならない。しかし、3日間にわたって生命反応停止が確認されたにもかかわらず、リサは死んではいなかった。処分後もアークレイ山中の闇の中をさまよい続け、3年後には洋館事件の調査で山を訪れたS.T.A.R.S.の前に出現。最終処理前と変わらぬ怪力で隊員の命を奪おうとする。


違う。偽者だった。
お母さんの顔は簡単に取り返せた
が邪魔をする
会えない
お母さんは私のもの。
誰にもとられないように
私にくっつけておこう。

Black Tiger

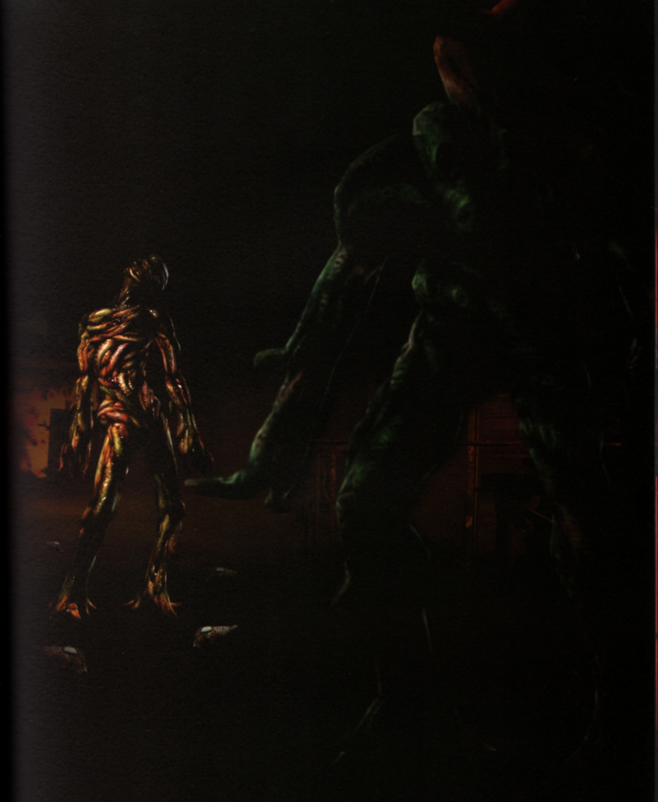
研究の打ち切りにより廃棄処分されたウェブスピナーが突然変異したもの。変異の過程で、巣を張る能力が復活した。網で大型動物の動きを封じ、時には毒液を吹き掛けて弱らせてから捕食する。メスの胎内には数多くの子供が潜んでおり、腹部が裂けるとわいたように現れる。

Web Spinner

t-ウィルスの影響で巨大化し、獲物を捕食するために強酸性の毒液を射出する能力を身に付けた。頭部に赤く光る複数の目を持つ。天井や壁をはう機動力からウィルス拡散兵器として期待されたが、高度なコントロールができない点がネックとなり、以後の研究は打ち切られた。

Baby Spider

ウィルス実験によって巨大化したクモの幼虫。ある程度の大きさになるまでは母親の胎内で成長し、母親が絶命するか、腹部を裂かれると外へ放出される。成体には及ばないものの毒を帯びた体液を活用して、捕食活動を開始。耐久性はかなり低く、足で踏みつけると直ちに絶命する。



Leech

始祖ウィルスの発見者であるジェームス・マーカス博士が、品種改良の過程で生み出した吸血ヒル。へばり付くと血液を吸い、肉までもえぐり取り、襲われた人間は数分で絶命する。一命を取り留めても、高濃度のウィルスを注入されており、感染を免れるのは困難である。

Mimicry Marcus

無数の吸血ヒルが強粘着の分泌液により結合し、生前のジェームス・マーカス博士の容姿を模した擬態化状態になる。ヒルが人型に変態することで、攻撃のバリエーションが増加。静止状態では擬態を維持し、外敵や獲物が近づくと擬態を解き、より攻撃に適した形態に変化する。

Queen Leech

変異ヒルの頂点に君臨し、通常はありし日のマーカス博士に擬態している。女王ヒルは長年にわたり、博士の遺体に侵入してDNAを採取し続けたことで、彼の思考や人格の模倣を成し遂げた。第一形態は人型の状態だが、危機に陥ると人型を解いて肥大化し、第二形態に変貌する。

Queen Leech

"女王"と名の付く通り、変異ヒルの群れを統率するこのクリーチャーは、仲間をエネルギー源として細胞増殖を繰り返し、生命活動を行う。普段はアンブレラ幹部養成所の初代所長であるジェームス・マーカス博士の生前の姿に擬態し、攻撃を受けるとその姿を本来の第一形態へと変化させ、反撃する。自己の生命が危機に瀕した場合は、体内のt-ウィルスの活性化に伴って第二形態へと移行するが、その質量は第一形態の数十倍もあるため、もはや原形をとどめないほど醜悪な姿となる。

女王ヒル誕生の起源。それは、アンブレラ設立以前までさかのぼる。オズウェル・E・スペンサー、エドワード・アシュフォードとともに新型RNAウィルスの「始祖ウィルス」を発見したマーカスは、3人で同ウィルスを生物兵器開発に転用するための偽装製薬会社「アンブレラ」社を創設。アシュフォード他界後、経営者の前に研究者でありたいとするマーカスは早くも表舞台から退き、アンブレラ幹部養成所の所長となって独自の始祖ウィルス研究を続行した。総帥となったスペンサーが会社の経営を優先する中、先に研究成果を上げたのはマーカスの方だった。彼は、始祖ウィルスにヒルのDNAを組み合わせることで突然変異体の「変異ヒル」を生み出し、生物を凶暴化させる「t-ウィルス」の開発に成功したのである。これは、まさにアンブレラの目的と合致するものだった。マーカスは、早速研究を成熟させようと具体的な生物兵器＝B.O.W.の開発実験に着手し、節足動物、両生類、ほ乳類と次々と実験ベースを変えていく。そして、研究はついに幹部候補社員をモルモットにした人体実験にまで発展し、その内容は社内でも極秘扱いにされるほどだった。

マーカスの暴走が、いつまでも許されたかというと無論そうではない。アークレイ研究所でも、同様のB.O.W.開発が進められていたからだ。スペンサーは、アークレイ研究所のB.O.W.開発が第三段階に入ると、即座に当時幹部候補社員のアルバート・ウェスカーとウィリアム・バーキンにマーカス暗殺を指示。マーカスが開発したt-ウィルスを横取りするためである。こうして、かつての友人や教え子たちに裏切られたマーカスは、野望半ばにして絶命した。しかし、彼の憎悪はやがて生物学をも超越した未曾有の復讐鬼を生み出す。そう、女王ヒルである。幹部養成所の地下では、放置されたマーカスの遺体に変異ヒルが侵入し、彼のDNAを取り込むという驚異的現象が発生していた。体内のt-ウィルスによって、組織の変容と発達を繰り返す変異ヒル。10年後——マーカスの声や知能までも受け継いだ恐るべきクリーチャーが誕生し、アンブレラへの復讐が開始される。

人の憎悪が生み出した驚異の生命体

Stinger

t-ウィルスを投与されたサソリ。約3mにまで巨大化し、硬度を増した骨格は銃弾による衝撃を撥ねのけ、2本のハサミは鉄をも切断する。だが、巨大化の反動で動きが緩慢になり、頭部は弱化。生来の特徴である尾針の毒腺も退化しており、B.O.W.としての完成度は高くはない。

Neptune

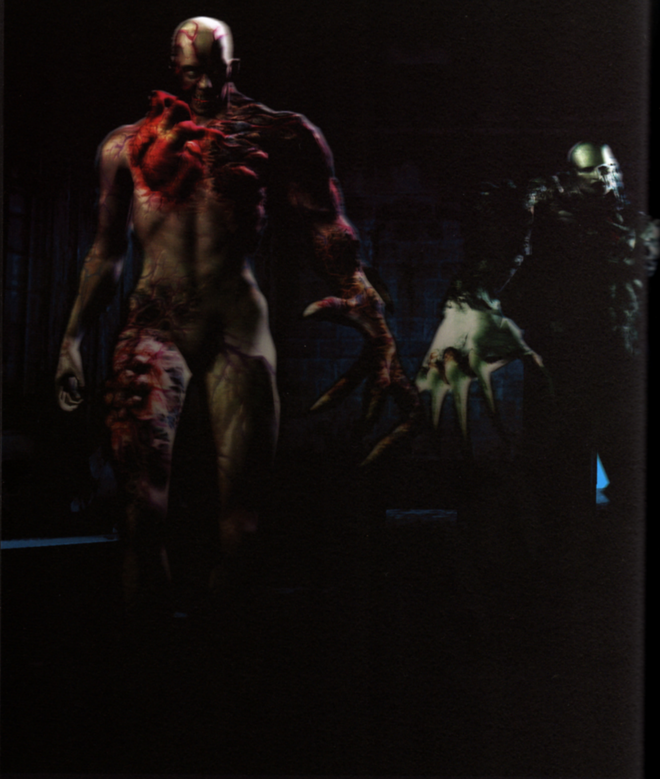
t-ウィルスの海洋生物への適応性を検証するために、ホオジロザメがベースに選ばれた。実験体はコードナンバー「FI-03」と呼ばれ、ウィルスの影響は巨大化や攻撃性と耐久性の向上に現れた。水中では無類の戦闘能力を誇るが、陸上では無力で有用性が薄く研究は停滞した。

S.T.A.R.S.抹殺の任務を帯びた戦闘マシン

Nemesis T-TYPE

t-ウィルスのtは、"暴君"を意味する「Tyrant」の頭文字を取ったものである。t-ウィルス計画の最終段階で誕生したB.O.W.コード「T-002」には、同計画の象徴にして"究極の生命体"という意味を込めてタイラントの名がそのまま付けられた。タイラントは、命令を遵守するための知能と圧倒的な戦闘能力を有していたが、アークレイ研究所でS.T.A.R.S.を相手に行われた実戦テストでは、予期せぬリミッター解除による暴走で十分な活躍を見せるまでには至らなかった。そこで、その後に開発された発展型のコード「T-103」では、T-002型の欠点を補いつつ戦闘能力を強化。T-002型よりも人間らしい外見と防護コートによるリミッター制御機能を生かして、「G-ウィルス」の回収という最重要任務に就いた。このように、B.O.W.としての完成度を着実に高めていったタイラントだが、アークレイ研究所での暴走事故以降、ヨーロッパの第6研究所ではまったく別の人型B.O.W.が開発されていた。それが、「ネメシス-T型」である。このB.O.W.は、タイラントに通称"ネメシス"と呼ばれる新型寄生生物「NE-α型」を寄生させることで知能向上を図ったものだ。ネメシスが素体内に独自の脳を形成しているため、t-ウィルスの副次的効果である知能の低下はほとんど見られない。また、自己判断能力にも優れているので、複雑な操作が必要な武器の使用や、作戦エリア内で複数の目標を追跡・抹殺するといった多目的任務も軽々とこなす。

通常時のネメシス-T型は、T-103型を彷彿させる防弾および対爆効果のある特殊なロングコートを着用しており、これによって万が一の暴走も抑制している。しかし、外的要因によって過度にダメージを受けた場合は、ネメシス-T型が持つ自己再生能力が無理な超回復を誘発させるため、素体となっているタイラントの肉体は瞬く間に異形化。異常発達した触手がロングコートを突き破り、結果的にはほかのタイラントと同様の暴走状態に突入してしまう。これが、いわゆる第二形態といわれるもので、この段階で連動する素体の頭脳が破壊されると、今度はネメシスの防衛本能が働き、2つの生物の拒絶反応によってその肉体は爆発的に巨大化していくのである。

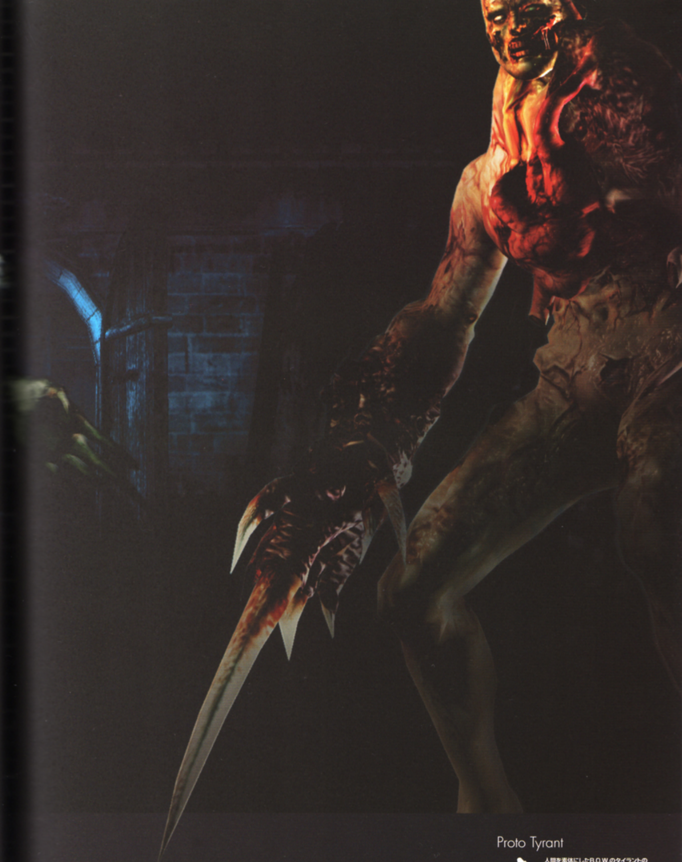


Tyrant (T-002)

戦闘力を重視したB.O.W.の頂点として開発された。兵士相手の実戦試験データを基に改良される予定だったが、十分な準備が整わないままS.T.A.R.S.隊員との戦闘が発生した。

Tyrant Reborn

生存の危機に直面したタイラントの細胞が活性化して突然変異を起こし、攻撃能力や機動力が大幅に向上した身体へ変態した状態。皮膚は岩石のように硬化し、両腕とツメがより巨大化している。



Proto Tyrant

人間を素体にしたB.O.W.のタイラントの試作型。驚異的な生命力を支える心臓部や、巨大なツメのように発達した右腕、獲物に襲い掛かる敏しょう性は以降の完成型と比べても遜色がない。だが、命令実行に十分な知能を確保できず、研究途中に廃棄。しかし廃棄後も活動を維持した。

Ivan

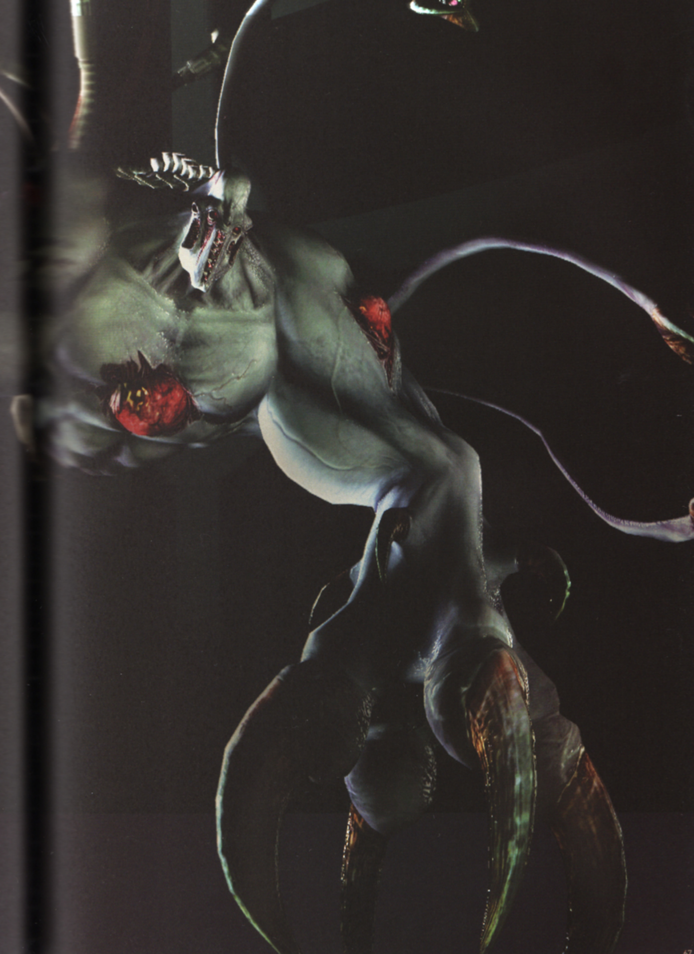
破壊力は従来のタイラントシリーズと変わらず、機動性能が向上した。新たに開発された白い衝撃吸収コートと、特注のHMDを内蔵したサングラスを着用。危機が迫るとスーパータイラントに変態し、能力のすべてを解放することができる。2体いることから量産型と推測される。

Talos

コードネームT-A.L.O.S.(Armored Lethal Organic System)。装甲化、致死的制圧、生体システム。第一形態が身にまとっている特殊合金装甲は、銃火器を無力化するほか、t-ウィルス細胞の暴走を抑制する。人工臓器によって心肺機能が高められ、圧倒的な機動力を実現した。

Talos

通常は無線接続によって動作がコントロールされているが、RED QUEENと直接シナプスコネクトすることにより、すべての性能を引き出すことが可能。第二形態は機動力が損なわれるものの、攻撃力が増大し、強力なレーザーや触手を利用した遠距離攻撃を武器に、殲滅行動をとる。

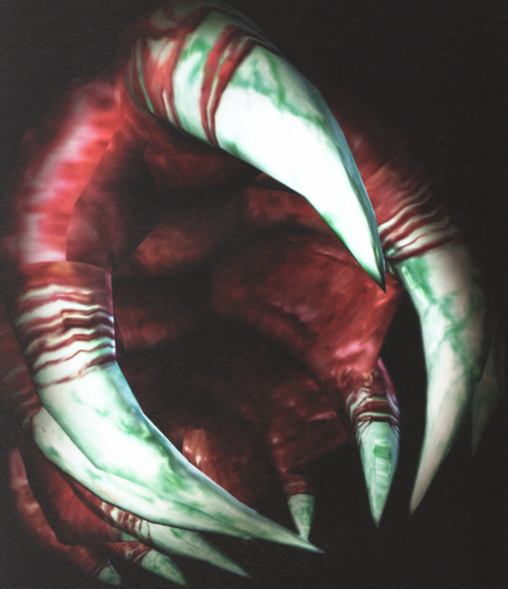


Sergei Monster

セルゲイがモンスターと化した姿。ウェスカーと同様に、彼もまたウィルスを自らに注入しており、細胞を活性化することによって容貌を変化させる。ウィリアム・バーキンによって作り出されたウィルスは、大多数の非適合者に対しては細胞強化に至らず、いわゆる一般的なゾンビとなってしまう。だが、セルゲイは1000万人に1人の確率といわれる、脳細胞に劣化をきたさない完全適合者であった。

人間としてアンブレラに従事するセルゲイの拠点は、コーカサス地方にあるロシア支部の地下研究施設。アンブレラの最新施設であり、地上部分の元国営化学工場を取り壊さずにカムフラージュとして残し、秘密裏に活動している。ここで彼は、アンブレラのスーパーコンピュータU.M.F.-013（13番目のメインフレーム）のAIであるRED QUEENとともに新型B.O.W.の開発を推進。テイロスの完成にこぎ着けた。テイロスの素体は「クレタの番人」と呼ばれ、なぞの人物の要請によってアークレイ研究所からセルゲイが回収。後に多数の「T」を市街地に投下したのもセルゲイである。彼は「監視員」と呼ばれるアンブレラの内偵組織を統率していた。同志ニコライ・ジノビエフも監視員の1人である。セルゲイはニコライとの書簡で情報のやり取りをしていたが、その文中において「10人の同志」や「手放す」、「分身」など非常に興味深いキーワードを残している。これは完全なる適合者であるセルゲイのクローンがいたことを示唆する内容とも捉えられる。彼が幹部としての地位を手に入れ、思うがままに権力をふるっているのも、おそらくこのことに起因しているのではないだろうか。

モンスター化したセルゲイの姿は、他のB.O.W.と比較しても異なる点が多い。タイラントT-002型のような大きなツメを持つものの、それは攻撃のみならず移動にも用いられ、ネメシス-T型に見られる触手は自らの両腕を縛りつけるような格好になっている。ウェスカーはこの変形の過程について、「決して偶然によって定められるものではなく、感染者の意思や信念が強く影響するのではないか」と仮説を立てている。イバラのように伸びる触手に拘束され、まるで苦しみに耐えるような彼の、心の奥底にあるものとは一体何なのであろうか。



祖国復活の希求と苦しみを湛えた怪物

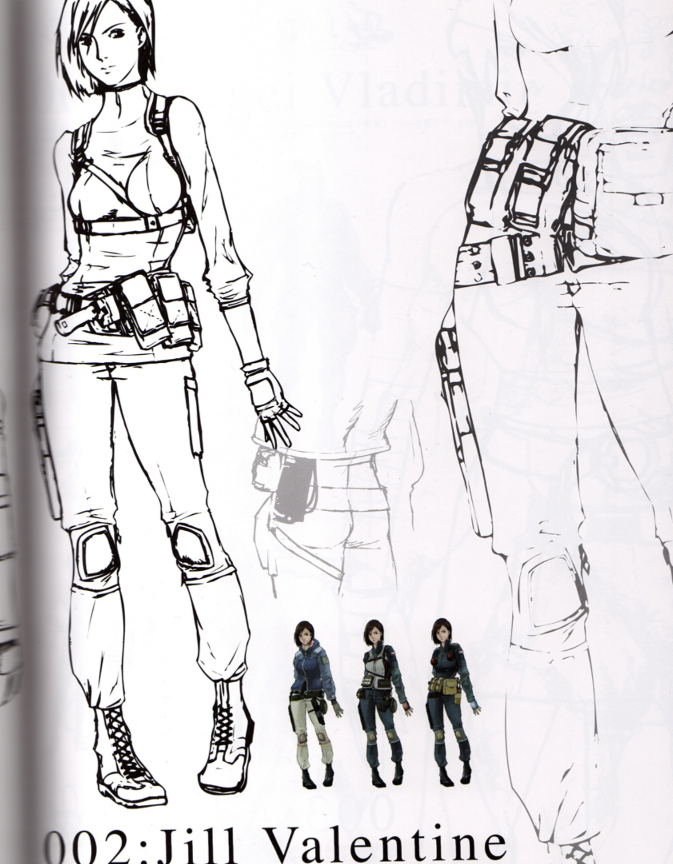
The Works

THE W

ORKS

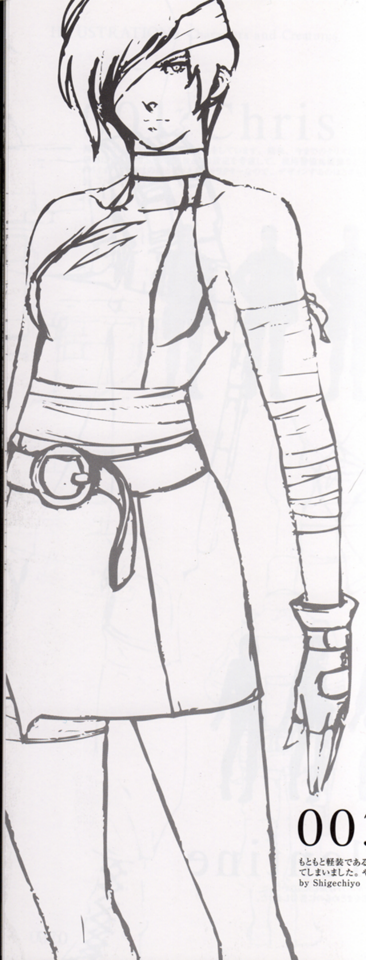
001:Chris Redfield

舞台がロシアということで防寒対策をしています。結果、今までのクリスとは違ったシルエットになりました。
細部はS.T.A.R.S.の壊滅後という設定を考慮して、現用警備兵装備などを参考にしています。クリスもジルも
『バイオハザード』の顔ともいえるキャラクターなので、デザインするのはとても緊張しました。
by Taro Hasegawa

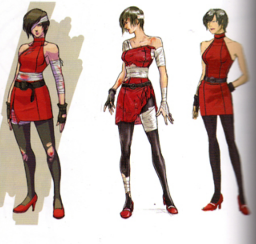


002:Jill Valentine

クリスと同じように暖かい格好をさせなければいけないのですが、女性らしいシルエットは崩したくないし、
[illegible]田プロデューサーの胸へのこだわりにも応えたい……。そんな相反する要素をまとめるのに苦労しました。
上着はジルのトレードマークである肩パッドを盛り込んだデザインにしています。
by Taro Hasegawa



『バイオハザード2』での最後を振り返ると、この程度の怪我で
済んだのかわかりませんが、彼女なら自分だけで何でも対処
できるでしょう。その辺りの知識は十分あると思います。
肩が外れても自分で治すタイプですね。ところでこれは私が勝
手にイメージ出しした物なのでお蔵入りしたはずなのですが、
まさか日の目を見るとは……。
by Yasuko Shimoda

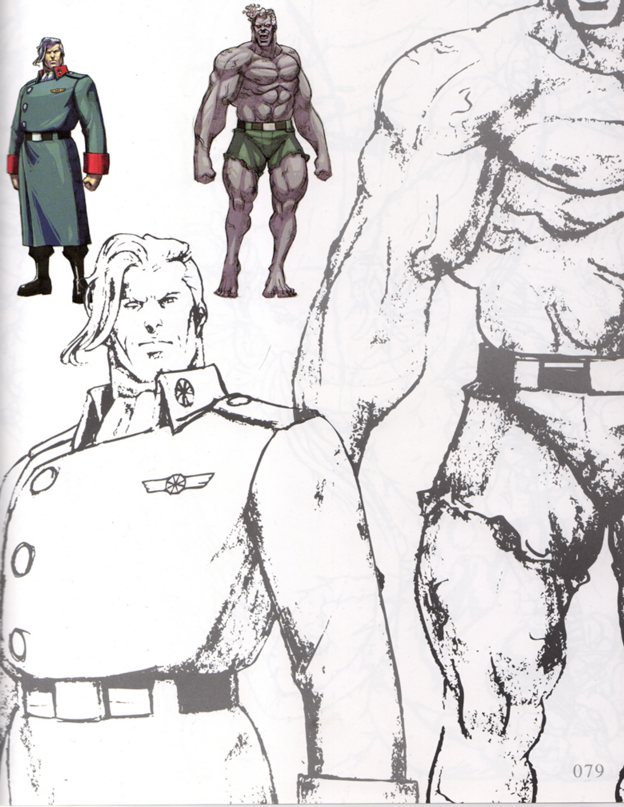


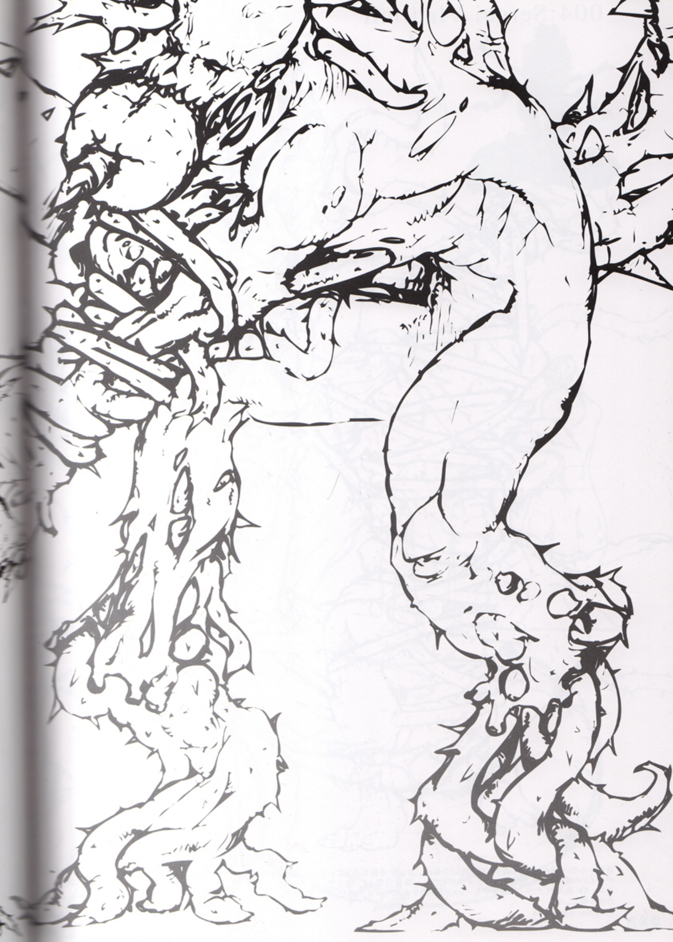
003 : Ada Wong

もともと軽装であるエイダのダメージver.ということで、傷の表現はやや痛々しいものになっ
てしまいました。やはり女性に傷をつけるのは絵であっても抵抗ありますね……痛そうです。
by Shigechiyo

004:Sergei Vladimir

寒の舞台にふさわしい、冷血で孤独な印象で表現してみました。イメージ的には「銀狼」といった感じでしょうか。
のセルゲイは、狂気に満ちたモンスターへと変貌する、途中段階のイメージです。
Shigechiyo





004:Sergei Vladimir

当初からのコンセプトにあった「マゾヒズム」を軸に、自分が普段担当しているモンスターデザインの味付けをしてできたのがセルゲイです。得意分野ということで、デザインはスムーズに進みましたが、モデルやモーションを作成するスタッフは大変だったと思います。お疲れ様でした。
by Taro Hasegawa

004: Sergei Vladimir

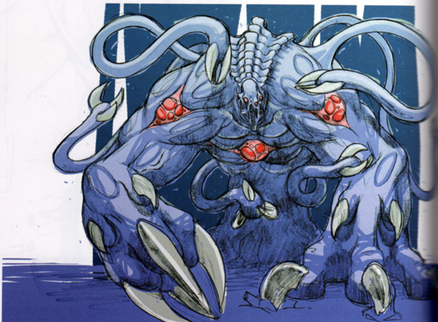
人の形を成す冷徹で非情な兵器ということで、温度を感じさせない色合いで展開していきました。結果として白を基調とした、見た目にも新しい仕上がりになったと思います。
by Shigechiyo

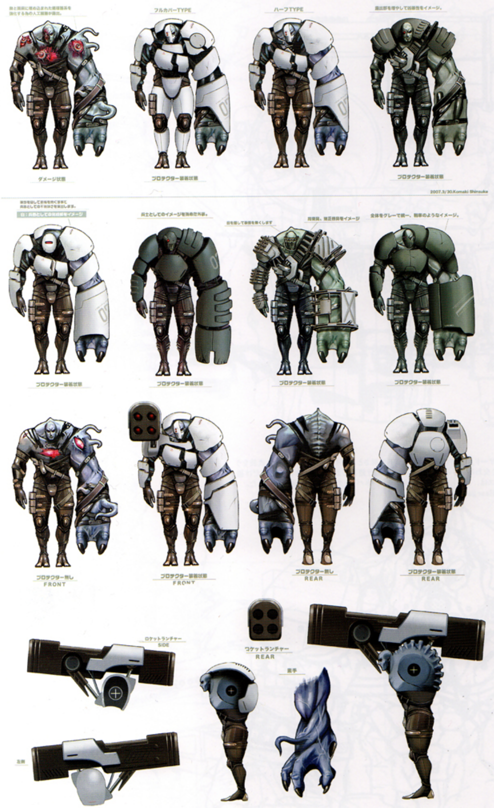
005:Ivan

スタッフの提案で「力」と「技」、それぞれの長所を強調したデザインをしました。個人的に「力」のイワンのフェイスマスクと薄い黒目が気に入っています。彼がトゲ付き豪腕ラリアットを繰り出す姿を見てみたかったです。
by Taro Hasegawa

006:Talos

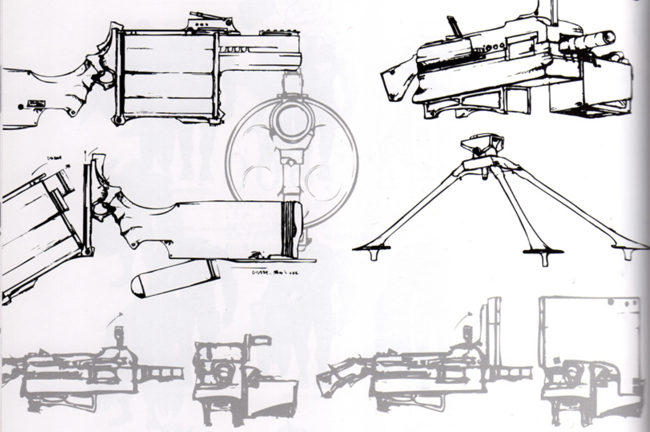
当初はタイラントの進化型として、機動力重視のスタイルでしたが、さらに強烈なモンスター色を出すため、不安定でありながらも最強のB.O.W.である部分を、アンバランスな容姿で表現してみました。最大の特徴は肥大化し、第三の脚に変化した左腕です。
by Shigechiyo



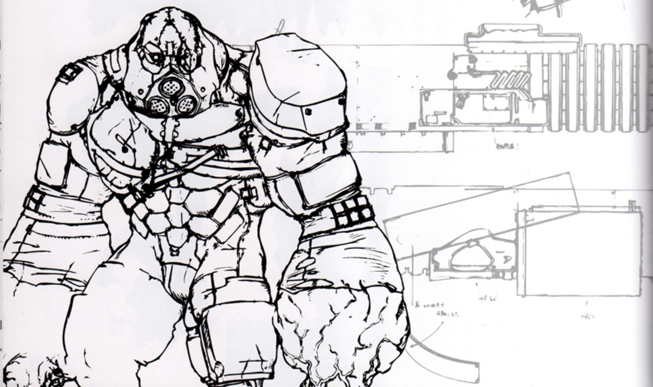


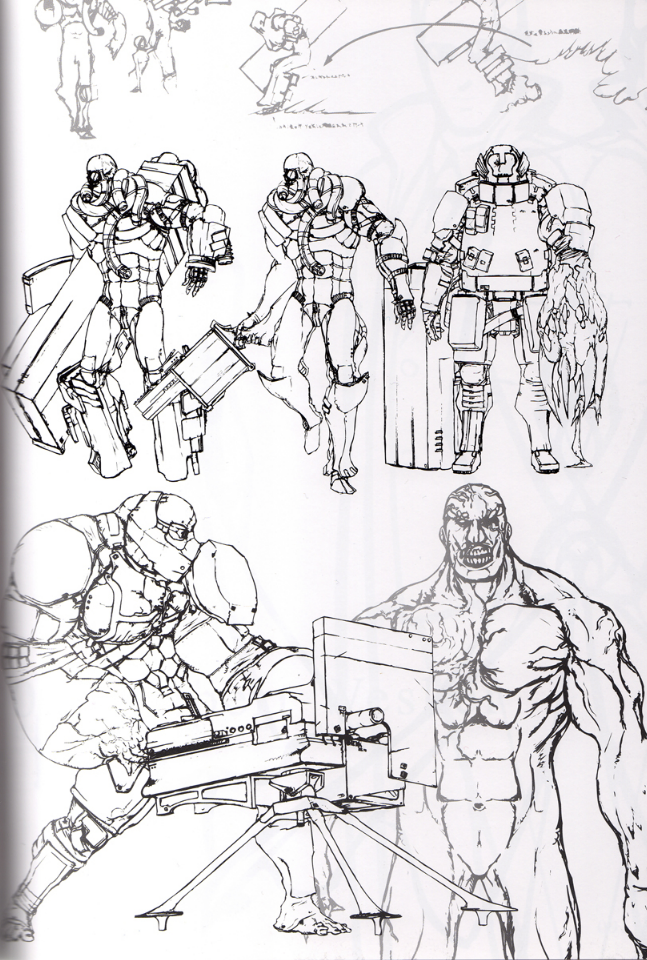
「完成された兵器」「内に秘めた危険性」という２つのテーマをコンセプトにデザインをまとめました。白く工業製品を思わせる外装で、完成された兵器としての面を表現。生物兵器として秘めた危険性と凶暴性を、内部の変異した触手と拘束具で表現。その二面性を併せ持つ存在としての矛盾をシルエットのアンバランスさで表現しました。
by Shinsuke Komaki

006:Talos



『バイオハザード』というタイトルが持つ不気味さと、テイロスならではの近代武装をうまい具合に交わらせるのが難しく、かなり試行錯誤しました。紆余曲折の数だけ描いたテイロスは、どれも思い入れがあります。ホバリングするなんて案もありました。
by Taro Hasegawa





006 Trips

007:Albert Wesker

これまでのシリーズとは違い、威厳と貫禄を兼ね備えたフォーマルなイメージでデザインしてみました。
クールなウェスカーは、どんな装いでもカッコよく決まりますね。
by Shigechiyo

04
INTERVIEW

profile
上田 暁：ゲーム会社勤務を経て、現在フリーのデザイナー。代表作に『ガンサバイバー4 バイオハザード ヒーローズ・ネバー・ダイ』敵クリーチャーデザイン、『Title』（文芸春秋社）創刊号キャンペーンモデルCG制作、『KOF MAXIMUM IMPACT』『KOF MAXIMUM IMPACT 2』キャラクターモデル作成、『パレットウィッチ』アートディレクションなど。解説書『3ds maxスーパーテクニック』シリーズ執筆。

CGモデル ＝想像力と緻密さの集積

Publicity CG Artist
Satoshi Ueda

“絵”としての完成度を高める

―― 『バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ』（以下『UC』）で担当されたパートというのは？

パブリシティアート全般の制作です。ゲーム中のキャラクターCGモデルをいただいて、それを高解像度な絵としてリファインしていくという内容です。モデルのポーズを決めて、細部を作り込みながら、ライティングを当てたりして、1枚の絵としての完成度を高めていきます。

―― ゲーム中のCGモデルをどの程度作り直しているのですか？

パブリシティ用の絵は高解像度が求められるため、ゲーム中のCGモデルでは粗さが目立ってしまう部分があります。目頭とか、髪の毛とか。見えるところはすべてリファインしなければならないので、想像を膨らませて、補完する感じで作っていきます。特に顔の皮膚のテクスチャーは、きめ細かく。例えば白人でもいろんな肌があるので、写真集を参考にしながら「この人の肌に近いのだろうか？」と想像を働かせながら。結構作り直しているんですよ。

―― 本作では、これまでの『バイオハザード』シリーズのキャラクターが登場しますが、注意を払った部分はどんなところですか？

ヘアスタイルやコスチュームは変えることができないので、それ以外の点で新たな印象を付加したいというオーダーがありました。『UC』のオリジナリティ、つまり『UC』ではキャラクターの絵はすべて作り直していることを、直感的に伝えたいということでした。そこで、ライティングなどを変えて、今までの絵とはイメージが違うように見せたり、ハレーションを起こすぐらい強めにライトを当てたりしています。ポージングについても、シルエットになってもカッコいい形になるようにと、何度かリテイクを受けました。

―― パッケージデザインも手掛けられていますが、瀬戸ディレクターからはどんな要望がありましたか？

メインのキャラクターは全部出すということと、ウェスカーを象徴的に配置するということ、本作ならではの「新しい世界」の色味を出してほしいというリクエストがありました。最初に何パターンかラフスケッチを描いて、その中から方向性を固めていきました。

レベッカの瞳の奥に……

―― 本書のカバーに使わせていただいているレベッカの絵は、どういった経緯で作られたのですか？

ディレクターから当初のコンセプトとして「絶望するレベッカの表情のアップ、その中に希望も描いてほしい」というエモーショナルな表現のリクエストがあって。かなり難しかった(笑)。涙や頬の血についても明確な指示がありました。作り方としては、まず顔の片方を作って、それをシンメトリーで反転してから崩していきます。実際の人間の顔も、完全な左右対称ではないんですよ。最初のうちは全然似なかったんですけどね、レベッカに(笑)。

―― 細密画のような世界ですね。

地道な作業の集積という感じです。『バイオハザード』シリーズは、現実の人間の顔をキャプチャーしてCGモデルが作られています。そもそもクオリティが高いので、今回も期待されるクオリティも当然のように高かった（笑）。

―― 上田さんは女性キャラクターの内、ジル派と聞いたのですが（笑）。

もしも、ジルのアップを描かせてもらえるなら、ファッションモデルみたいな感じで、白バックでキレイな感じで作りたいですね(笑)。

profile
下田靖子：『Devil May Cry』では背景デザイン、『バイオハザード 4』では背景とお宝アイテムやエンディングのデザインなどを担当。

終焉の地は、白の世界

Background Designer
Yasuko Shimoda

思いが交錯するロシアステージ

── 本作のご担当内容を教えてください。
ロシアステージの背景イメージを担当しました。坑道、工場敷地内、研究室、最終コンピュータルーム、テイロス起動ドックなどの背景をデザインしています。

── 振り返ってみて、思い出深いところは、どこでしょうか？
ロシアステージ研究所最深部のデザインです。これまでの『バイオハザード』シリーズで明かされることのなかった、アンブレラの終焉とウェスカーの暗躍を描く大舞台のデザインを任されたということで、感慨深いですね。過去の作品に登場した研究所とは少し毛色の変わったデザインができて楽しかったです。

── 悩んだり、こだわったりしたところは？
ゲーム中のカメラの動きが決められていたため、見せ場が画面内に自然な形で収まるように配置するのに苦労しました。また、背景と敵が融合したときの兼合いも難しかったですね。単に同化しただけでは面白くないので、背景が撃たれたときの反応などレスポンスの目安としても組み込んでみました。それから、破壊できる小物が盛り込めると聞き、遊びを意識してみました。壊したくなるような小物を複数まとめて天井からぶら下げたり敵を撃つ以外に、背景のレスポンスも楽しんでいただけたらと思います。

── ロシアステージの全体イメージは、どのようにして生まれたのでしょうか？
瀬戸ディレクターから構想の基となるロシアの資料を受け取り、そこからコーカサスを軸にアゼルバイジャンやグルジアなど、旧ソビエト連邦エリアのいろいろな風土の画像を集めました。よくある観光地のようなイメージにはしたくないとのことで、なじみのあるロシアのイメージから少しだけ軸をずらした絵作りをしたつもりです。吹雪にけむり、静けささえもよどむようなアンブレラの最後の居城をイメージしてデザインしました。

── そのアンブレラ終焉の地のコンセプトは、どういったものだったのでしょうか？
研究所最深部のコンセプトカラーには白を置いています。本来、白はCGとしての見せ方が難しい色なのですが、無理を言ってお願いしました。無菌室のイメージや、最終地点でありアンブレラの崩壊を暗示する「無」としての白、ウェスカーを巡る戦いの新たなスタート地点というイメージです。闇の色が濃かった、過去の作品とは違ったインパクトがあると思います。直前に登場する工場屋外は「バイオらしさとの引き継ぎ場所」として、まったく正反対のコンセプトに。それは自然の流れでした。

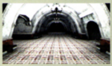
背景デザインの醍醐味

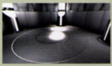
── ゲームの背景デザインで大切にしていることは何でしょうか？
どんな遊びをさせる場所なのか、ひと目で伝わる雰囲気のわかりやすさ。そこに何かひとつ尖った個性を混ぜる。あくまで背景としての役割をわきまえつつ、ですが。この辺りの作業が楽しくもあり、産みの苦しみでもあります。

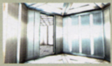
── アイデアが浮かぶのは、どんなときが多いのでしょうか？
映画や小説からイメージを刺激された後、それをうろ覚えで落書きしているときですね。記憶があいまいなまま描いた方が面白い絵が出ることが多いです。逆に、資料を見過ぎるとそのままの絵になってしまうのでダメですね。

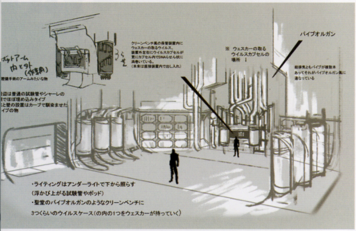
── クリエイターとして大事な要素は何でしょうか？
客観的に物事を観察できる目が必要です。物作りに対しての熱さと冷静さはどちらも重要だと思っています。ノリだけでは済まされない仕事ですが、その分達成感がありますね。

「工場敷地内（屋外）」：異様な空の色と不気味に燃え上がるガスプラントの火の手が不安感を醸し出すイメージです。規模の大きな工場に見られる、縦横に走るパイプ群は不思議に目を引く構造だと思います。さらに夜のプラントのライティングは美しくもあり怪しくもある。バイオの世界観にふさわしいんです。

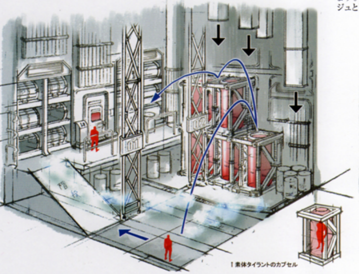


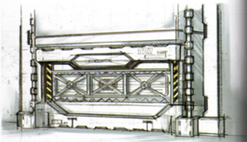




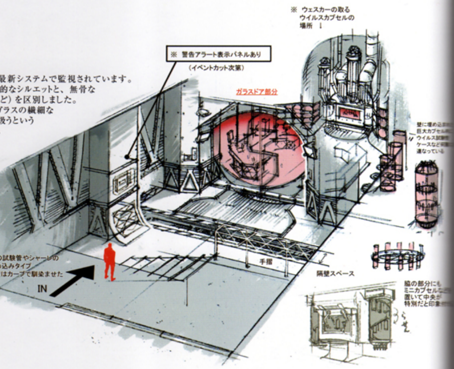


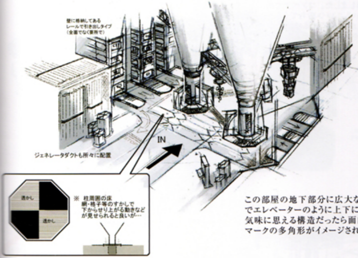
保存カプセルに入った物が今にも解凍されて襲いかかってくる、そんな緊迫感を出せればと。シャッターでカプセルが開いたり、敵が出てくる排気口を用意したりと、要素はいろいろ詰め込んでます。これまでのシリーズでは死体安置所に近いですね。オマージュとして。

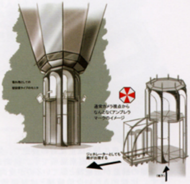




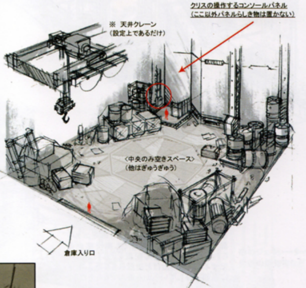
地下施設は厳重警備とともに最新システムで監視されています。その上で優美な曲線の近未来的なシルエットと、無骨な機能重視のシルエット(隔壁など)を区別しました。厳重なのですが、あちこちにガラスの繊細な要素があり、危険なウィルスを扱うという精密な作業の象徴になればと。



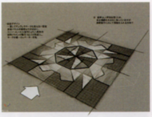


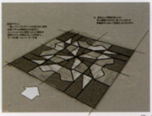


この部屋の地下部分に広大な収容スペースがあり、柱の各コンソールパネルからの呼び出しでエレベーターのように上下に運搬するシステムです。何度でも際限なく出てくる可能性が不気味に思える構造だったら面白いのでは？とデザインしました。よく見ると柱本体にアンブレラマークの多角形がイメージされるようにしています。

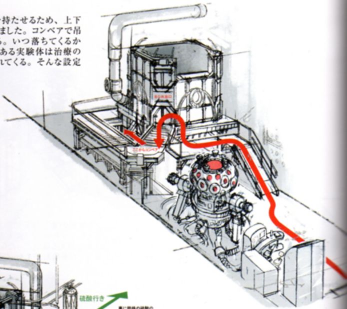


偽装していますが、エレベーターとして作動させるとアンブレラマークが床面に浮かび上がる、というのをやりたかったので。首都圏外郭放水路(埼玉県にある世界最大級の洪水防止施設)のような広さと異様な雰囲気が出せれば、とライティングも特殊なイメージをお願いしました。でもこれ、偽装しきれてませんよね。

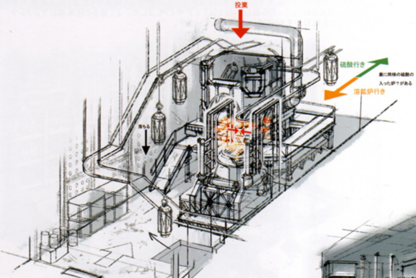


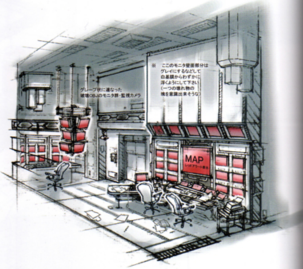


決められたカメラアングルに変化を持たせるため、上下の立体交差を入れたくて案を出しました。コンベアで吊るされた実験体が上を通っている。いつ落ちてくるかわからない。B.O.W.でも価値がある実験体は治療の施設があり、荷物扱いで運搬されてくる。そんな設定の部屋です。

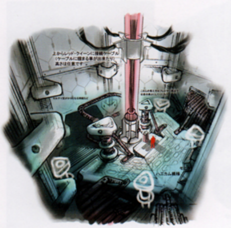


前述の治癒再生棟とは正反対の設定で、処分しか道のないB.O.W.の廃棄場所です。役割が違うのに部屋の構造が治癒棟と似ているのが皮肉でもあります。比較的きれいな治癒棟とは対照的に汚く、血生臭い跡をつけることで悲惨さをあおっています。





壊してくださいと言わんばかりのモニター群です。通り抜けるだけでも爽快感が得られるほど、たくさん配置したいと思い、デザイン画では山ほど設置しました。上下に視線を移していろいろ遊んでもらえたら。



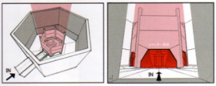
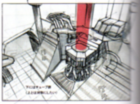
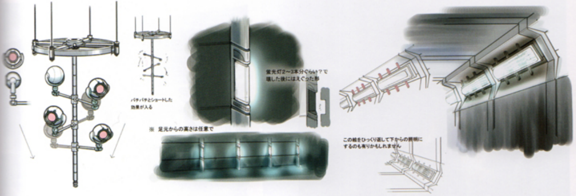
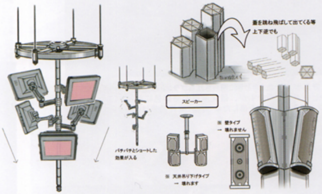


図1 図2

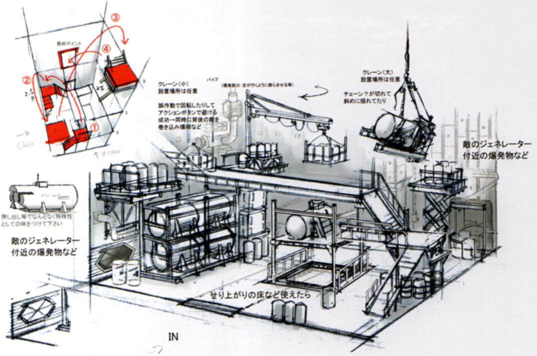


いよいよ最深部。吹き抜けにしたことでスケール感を出し、曲線で違和感を演出したいと思いました。高エネルギー加速器研究機構に前段加速器というのがあるそうなのですが、見かけはSF映画に出てくるような感じで何をする装置なのかまったくわからない。でも現実味があるんです。そんな違和感が欲しかった。



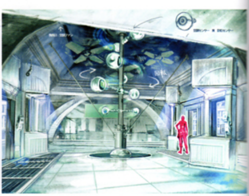


研究所内で撃てる小物のデザインです。監視カメラやモニターは、バラバラに点在する物を撃つのでは爽快感がないため、葡萄みたいに房状にしたら? と。ほかには敵が出現するジェネレーター、壊せる物と壊せない物の判別、背景内の共通の照明器具など。ひと口に背景デザインといっても、細かく見ればいろいろありますね。



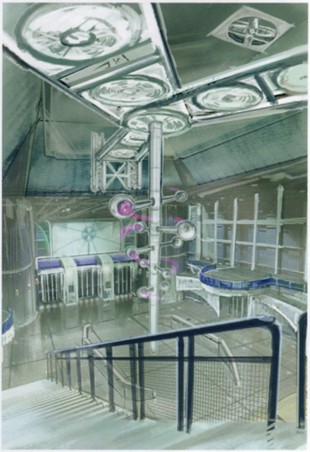
クリス・ジル編での爆破が、ウェスカー編のMAPにしわ寄せとしてくる作りが面白いですね。同じ部屋でもシナリオによって違う楽しみ方ができます。ほかにも天井クレーンや宙吊りのままの燃料タンクなど、撃って楽しめるレスポンスを多く取り込んだ部屋です。

炎と野外照明で色とりどりに照らされるプラントの全体イメージです。古めかしい工場なのですが、研究所内が無彩色になってくるため、ライティングできれいに色を出したかった。最終的にはこのイラストのイメージが気に入っています。

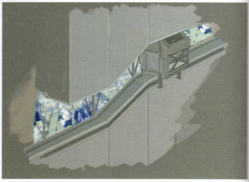


初期のホールのイメージラフ。壊れ物監視カメラがここでも回っています。見かけはインテリアに近い印象ですが、不審者を追う目玉が巡回しているイメージです。有機体モチーフなので曲線が多いですね。

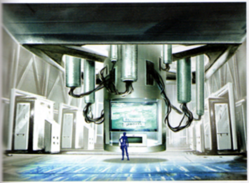
ガリガリと30分くらいで描き上げた最初のころのラフです。イメージ先行であまりまとまっていませんが、迷路のようにパイプ群が交差する中を歩く面白味を出したいと思っていました。このころは色もあまり無いですね……ちょっと汚いイメージになってしまったな。



初期のホールイメージラフ。 吹き抜け構造になっていて、はるか上空で四方に広がり地上につながった通気孔に向かい、巨大なファンが回っています。監視カメラも高低差をつけて回転しているため、階段の上からでもモニターで確認できます。全体的にはホテルのホールのようなフォーマルなイメージでした。



施設内移動ネタ。上下左右に広がる研究施設を移動する手段に、部屋を斜めに横切って昇降するエレベーターが面白いと思ったので。ウィルス感染の危険性が少ない乗り物として、ここからアンブレラの査察官が視察したり。ウォークスルーの少し違う目線ネタを考えていました。

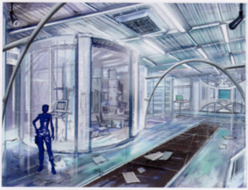


メインコンピューターの初期のイメージラフです。巨大なモニターが天井から生えてくる動きを先に思い付きました。ほかはコードが本体にあちこちから絡まるサーバールームが発想元になっています。何かキーボードで打ち込んで機能するたび、別の柱が降りてきたり……と、動き重視のネタを練っていました。

テイロスの実戦データ回収用に、アクロバティックに動けるジャングルジムのような実験施設を考えていました。ここはその高みの見物席、ともいえるモニタールームです。これをはじめとして、白がいいとのわがままにチャレンジし、さらにクオリティを高めてくださったモデラーの皆さんには感謝しています。

ウェスカーが侵入する坑道イメージ。ここは旧作バイオに近い雰囲気にし、坑道を越えると新しい研究所の異様な雰囲気にのまれていきます。ここは旧バイオと今作との中継点としてデザインしました。

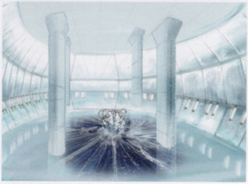
初期のホールイメージラフ。中央にはデザインインテリアにも見えるワクチンケースが鎮座しています。温度管理などの制御装置のコードがここでも床下に透けて見えています。ここから放射状に広がった通路には分厚い隔壁があり、バイオハザード警報が発令されれば社員であっても閉じ込めてしまうのでしょう。



施設内イメージラフです。白をコンセプトカラーに、質感は透明な強化ガラス。デザイナーズマンションのような洗練されたラインを目指していました。一部分は配線が見えるような透明な床下の表現がやりたくて、イメージ先行で描いてます。

背景と敵キャラが一体化したイメージラフです。敵デザインのデータを持ってきて、破壊された施設内をラフで出してみたもの。下に見えるアンブレラマークは、色の付いた羊水が扉から床下のパイプを通り、マークを形作るというネタでした。

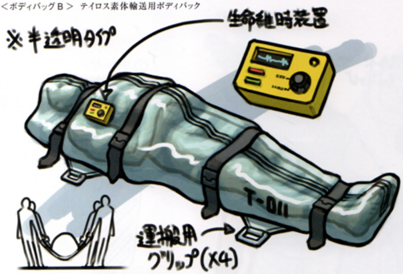
胎内をイメージしたテイロス起動ドックです。デザインは有機体を意識して、上の波打つパイプにも羊水が流れているようなウネリをつけています。白は起源の色として、子宮からテイロスに力を送っている設定を考えていました。



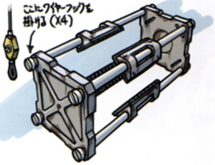
ラスボス部屋としての広いスペースのラフ。初めは物を置いて間を持たせようとしていたのですが、「何も置かないで白の空間を生かして欲しい」と言われ、結構悩んだ部屋です。首都圏外郭放水路のイメージが残ってます。

メインコンピュータールームへの道のりのイメージです。先にあるひらけた最終コンピューターとのメリハリを付けるため、狭く暗い中に、ゴチャゴチャしたコードがカメラの上下に入るように配置したイメージラフです。プレイ中のカメラを意識したものですね。

<ボディバッグＢ> テイロス素体輸送用ボディバック

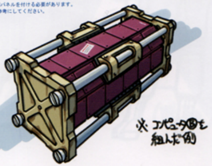


<カーゴＡ> 輸送用カーゴ

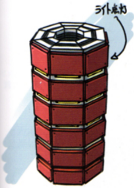


<カーゴＡ／オープン> 輸送用カーゴ（U.M.F.-013 装備状態）

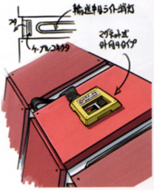
※上面部に輸送用パネルを付ける必要があります。
cargo_03.jpg を参考にしてください。



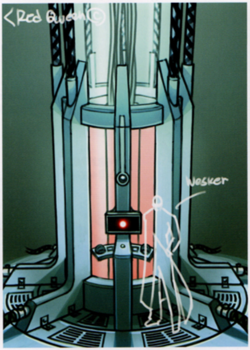
<巨大コンピュータＤ> U.M.F.-013 外観



<コンピュータパネルＡ>
U.M.F.-013 細部、パネル部分



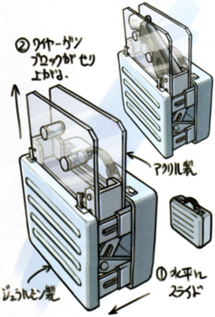
<Red Queen C> RED QUEEN



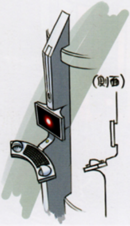
＜カルロス背面 A-b ＞ カルロスジャケットデザイン

※アンブレラマークは可能な限り大きくしてください。

＜ギミック付きケース A-a ＞ フックショット収納ケース

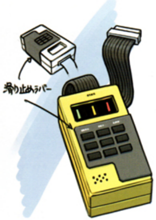


＜ Red Queen カメラ本体 A ＞
RED QUEEN コンソール

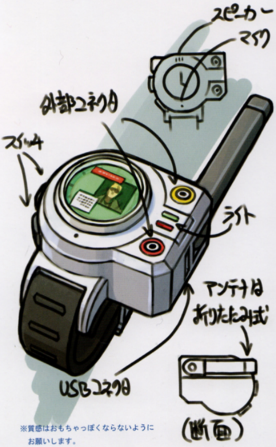


＜セルゲイ専用ナイフ F ＞
セルゲイ用双頭ナイフ

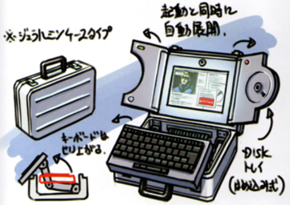
＜デコーダー A ＞
クリスがロシアで使用したセキュリティ解除装置



<ウェアブルコンピュータＧ>　ウェスカー時計型 PDA

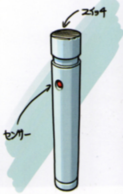


<モニター付き通信機Ｂ>　ウェスカー連絡用コンピュータ

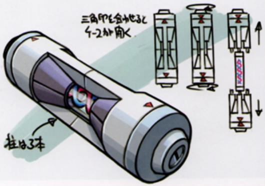


<ホログラムメモリーカードＡ>
超大容量メモリー

<リモコンＢ>
タイラント起動用リモコン



<t-ウィルスＡ>
ウィルスケース



線路にたたずむウェスカーの図です。ちなみに私は遠くまで続く線路を見るのが好きです（鉄道マニアじゃないです）。

炎上する洋館地下の研究所です。床に落ちたウェスカーのサングラスにアンブレラの刻印があります。支給品だったのですね。

リチャードと彼を手当てするレベッカです。
深手を負い、苦痛に歪むリチャードの表情と懸命に手当てするレベッカの対比がポイントでしょうか。

蘇ったウェスカーです。まさにt-ウィルス恐るべしです。『バイオハザード』シリーズはウェスカーの物語でもあります。

エイダとレオンの悲しい別れのシーンですが、ジャケットの上から包帯を巻いてるのはおかしいですね……。
ディレクターさんの指示ですので、突っ込みは無しでお願いします。

謎の東洋系美女エイダ・ウォンということで、チャイナドレスです。彼女の美しさが表現できたかなと思います。

ハンクシナリオに使われる予定だったイラストですが、残念ながら使用されませんでした。
ここで日の目を見てハンクも本望でしょう。

これはムービーの中に一瞬登場するアンブレラの看板です。製薬会社としてのクリーンなイメージで作りました。
どこに出てくるか探してみてください。

森気楼

2000年カプコン入社。
編成部デザイン室勤務。
リアリティと創造性が混在した
アートワークで濃密な世界を表現。
ゲームコンセプトデザインをはじめ、
多数のパッケージアートを手掛ける。

B2 ポスター

雑誌向けティーザー広告

雑誌向け広告

モニター用POP

A2 半裁ポスター

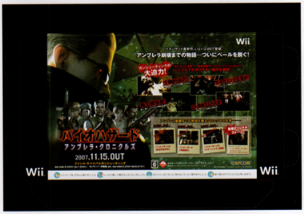
オリジナルスイングPOP

ザッパー同梱版 商品パッケージ

オリジナルサウンドトラック ジャケット

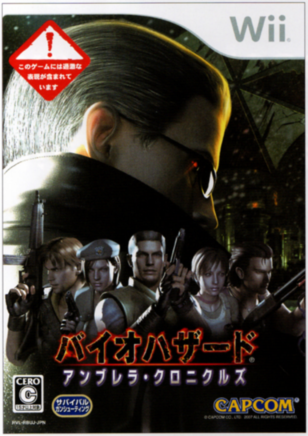
オフィシャルガイドブック カバー

公式ガイドブック カバー

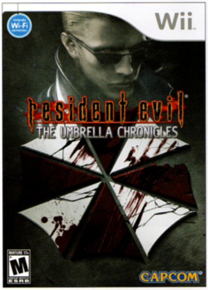


棚用ボックス POP

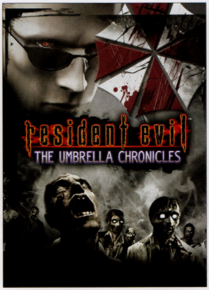
小説版 カバー



国内版 商品パッケージ



北米版 商品パッケージ



欧州版 商品パッケージ

ISBN978-4-86233-172-4
C0076 ¥1600E

9784862331724

株式会社カプコン
定価 本体1,600円+税

1920076016004